
TEST • TEST • TEST • TEST • TEST • TEST
DAS GROSSE MAGAZIN DER VIDEOSPIELE
1
VIDEO GAMES
Markt&Technik
öS 60,-/sfr. 7,-
Lit. 7400/hfl 9,-
fmk 22,-
DM 7,-
NEU
TESTS, TIPS & TRICKS
VIDEOSPIELE-POWER
Ein Special von POWER PLAY
EXIT
Game Boy
Master System
Mega Drive
Nintendo
PC-Engine
Lynx
MÜSST IHR HABEN:
DIE TOP-MODULE FÜR EURE KONSOLE
SUPER! Aufkleber im Heft




# MICKY MAUS

**Die Sensation auf dem Videospiele-Markt!**

© Walt Disney Company




**SEGA erwirbt eine der interessantesten Lizenzen für das MEGA DRIVE, das MASTER SYSTEM und das GAME GEAR.**

**Dieses Spiel ist einfach traumhaft!**

## DAS GIBT ES NUR BEI SEGA: HIT-Software mit den größten Namen

Mickey Maus, Indiana Jones oder Moonwalker von Michael Jackson – das sind große Namen unserer HIT-Software. Über 170 Spielecassetten beweisen die Kompetenz von SEGA auf dem Markt elektronischer Videospiele.
SEGA hat sich immer wieder um die Entwicklung der zur neuesten Hardware passenden Software verdient gemacht. Denn SEGA unterstützt den Trend zu familienfreundlichen Spielen, die zu positiver Anregung verleiten, zum Nachdenken und zur Geschicklichkeit.

Spaß, Spannung, Action, Präzision und Schnelligkeit – das sind Anforderungen an Videospiele, die SEGA gern erfüllt.
So finden sich unter den 26 „Familienspielen" so bekannte Titel wie „Columns" oder „Shanghai". Und die 41 „Sportspiele" zeigen nahezu alle möglichen Beispiele echter Sportarten.
Das absolute „Muß" für viele Spieler aber sind 66 original Spielhallenumsetzungen wie „Out Run", „Super Monaco Grand Prix" oder „Super Hang On".

**Über 170 Spiele für das MASTER SYSTEM und MEGA DRIVE beweisen: SEGA ist das Videospiel-Vergnügen mit der Riesenauswahl!**

SEGA FROM Virgin

Virgin Games GmbH · Eiffestr. 398 · 2000 Hamburg 26 · Tel. 040/2515 36-0 · Fax: ß4ß/2515 36-10
Österreich: IMPULS GmbH · Feldgasse 14 · A-1080 WIEN · Tel. 0222/48 65 07
Schweiz: Videophon AG · Bahnhofsplatz 9 · CH-6341 BAAR · Tel. 042/33 22 88




# VIDEO-SPIELE PUR

Die elektronische Versuchung paßt in eine Hosentasche, ist jederzeit einsatzbereit und hat weltweit Millionen von Menschen infiziert. Die Rede ist vom tragbaren Videospiel Game Boy, das im Gleichschritt mit dem Puzzlespiel "Tetris" einen gewaltigen Videospiele-Boom einleitete. Egal, ob man nun zu Hause oder unterwegs spielt, das Videospielsystem von Sega, Atari oder Nintendo stammt: Die modernen Freudenspender haben Deutschland in ein Videospielfieber versetzt.

**Video Games** ist das erste Magazin, das sich ausschließlich der neuen Videospielgeneration widmet. Es ist ein Special von Power Play, einer der erfolgreichsten Zeitschriften für Computer- und Videospiele in Europa. Mit kritischen Tests informieren wir Euch über die Spieleneuheiten. Dazu kommen viele Tips, Lösungshilfen und Insider-News. Wir wollen, daß Ihr durch **Video Games** noch mehr Spaß am Hobby "Videospiele" habt.

In diesem Sinne: viel Vergnügen!

Heinrich Lenhardt

**Heinrich Lenhardt** Video Games

# DIE VORSTELLUNG ES MIT 60 GOLFPROFIS AUFZUNEHMEN SCHEINT IHNEN GEWAGT? AUF UNSEREN BAHNEN IST DAS NORMAL.









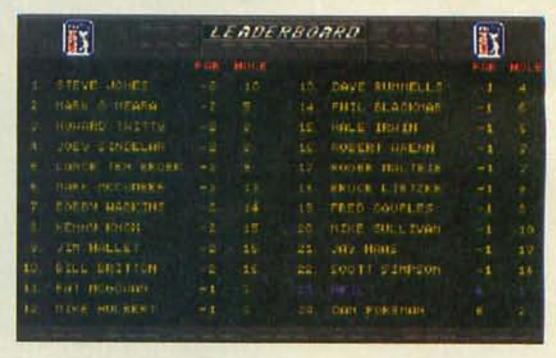













PGA TOUR® Golf ist kein gemütlicher Sonntagsspaziergang.

Auf der U.S. PGA TOUR Golfplatz treten Sie gegen 60 Spitzenprofis an. Und das unter echten Turnierbedingungen und auf den vier schwierigsten Spielbahnen, die Sie jemals gesehen haben.

PGA TOUR Golf beurteilt wie ihre Gegner, zum Beispiel Fuzzy Zoeller, Craig Stadler oder Paul Azinger mit jedem Loch zurechtgekommen wären. Eine ständig aktualisierte Spitzentafel teilt Ihnen die Ergebnisse mit.

Um es noch ein bißchen schwieriger zu machen, müssen Sie beim PGA TOUR Golf auch die Windverhältnisse beachten und mit einer Ballposition außerhalb des Grüns fertigwerden. Sie können jedes Loch wie von einem Hubschrauber asu im 3D-TV Bild betrachten.

Wenn Sie also gedacht hatten, daß Golf ein Sport für nette Herren in schicken Pullovern ist, dann wird PGA TOUR Golf Sie bestimmt dazu bringen, diese Meinung noch einmal zu überdenken.

**Erhältlich als IBM/ PC, AMIGA und MEGA DRIVE**

Der **MEGA DRIVE** Batterie-Backup kann die daten von bis zu 22 golfern speichern.






Electronic Arts Rushware Bruchweg 128-132 D-4044 Kaarst 2 Tel: 02101/607-0 Fax: 02101/607-111

# INHALT

**77** Comeback des Pillenmampfers: Wir testen die brandneue Master-System-Umsetzung von Pac-Mania.

**86** Comic zum Mitspielen: Das Mickey-Mouse-Spiel bietet zentnerweise Spitzengrafik.

**9** Ein erster Blick auf Acclaims neueste Spiele: Die Simpsons sind mit von der Partie.

## NEWS



## DIE BESTEN SPIELE



## TEST



## TIPS + TRICKS



## RUBRIKEN






1

# LYNX LEGT LOS

Nach schleppendem Start kommt der Softwarenachschub für Ataris tragbare Konsole Lynx schwer auf Touren. Bis Mitte des Jahres sollen 14 neue Module erscheinen, über die wir Euch jetzt schon informieren können.

Als Atari vor einem Jahr seine tragbare Videospielkonsole Lynx herausbrachte, war das Lob über die technischen Leckereien des mobilen Unterhaltungszentrums groß: Farbgrafik, ein 3-D-Chip für tolle Zoom-Effekte und die Option, bis zu acht Konsolen miteinander zu verbinden, gelten als besondere Vorzüge. Auf der Schattenseite standen der saftige Preis, der hohe Batterieverbrauch und die Softwareebbe.

Für 1991 hat sich Atari einen kräftigen Lynx-Schub vorgenommen. Der Preis für die Konsole wurde in attraktivere Regionen befördert: Die unverbindliche Preisempfehlung für das Lynx inklusive Netzteil und dem Spielmodul "California Games" liegt jetzt bei 299 Mark; die "nackte" Konsole ist schon für 199 Mark erhältlich. Bis Mitte 1991 will Atari 14 brandneue Lynx-Module nachschieben. Einige testen wir bereits in dieser Ausgabe ("Shanghai"). Von einem Großteil der anderen Titeln können wir Euch erste Bilder zeigen.

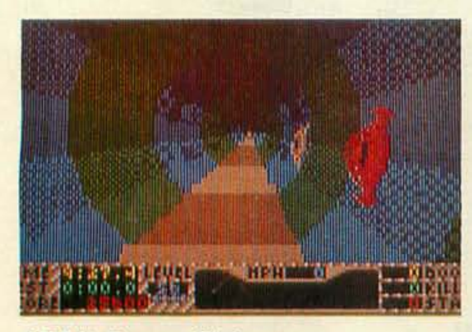
Die bislang schmählich vernachlässigte Schar der Sportspielfans wird endlich reich bedacht. "World Class Soccer" ist eine Fußballsimulation, bei der bis zu vier Spieler gleichzeitig mitkicken können. Wer mit dem Regelwerk von American Football vertraut ist, darf sich auf "NFL Football" freuen. Eine Mischung aus Football und Actionspiel bietet der Spielhallenklassiker "Cyberball", bei dem ruppige Roboter anstelle von menschlichen Spielern eingesetzt werden.



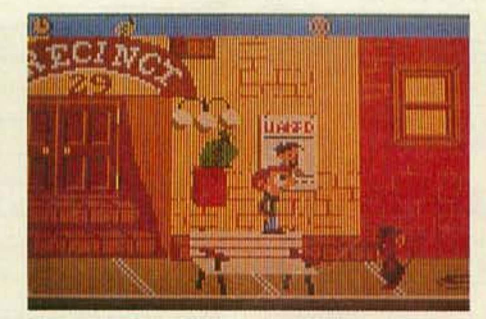

*Checkered Flag: Autorennen mit bis zu sechs Formel-I-Piloten, die sich Verfolgungsjagden liefern.*



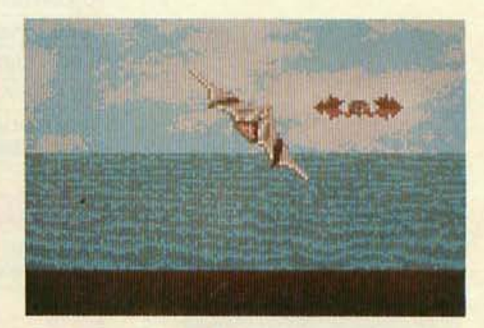
*In dem in Spielhallen erprobten Actionspektakel Ninja Gaiden setzt's Prügel für Hinterhofhalunken*



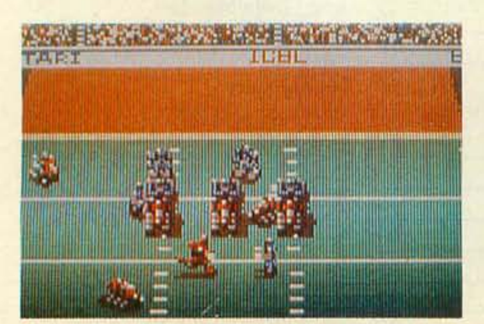
*S.T.U.N. Runner: Gleiterrennen auf den Highways der Zukunft*



*Junkyard Dog: Bargeldbeschaffung für den braven Vierbeiner*



*Turbo Sub: feucht-fröhliche Action rund ums U-Boot*



*Tournament Cyberball: Roboter spielen American Football*




*A.P.B.: Strafzettelverteilung an Verkehrssünder*




*Vindicators: Wer rumpelt durch meinem Hangar, sprich?*



*Der Ball ist rund — auch bei World Class Soccer. Bis zu vier Spieler dürfen gleichzeitig mitmachen.*

**LYNX-LABSAL**

| TITEL | GENRE | SPIELERANZAHL |
|---|---|---|
| A.P.B. | Action | 1 |
| Junkyard Dog | Action | 1 |
| Ninja Gaiden | Action | 1 bis 2 |
| S.T.U.N. Runner | Action | 1 bis 4 |
| Turbo Sub | Action | 1 bis 2 |
| Vindicators | Action | 1 bis 2 |
| Warbirds | Action | 1 bis 6 |
| Xybots | Action | 1 bis 2 |
| Blockout | Denkspiel | 1 |
| Shanghai | Denkspiel | 1 bis 2 |
| Checkered Flag | Rennspiel | 1 bis 6 |
| NFL Football | Sport | 1 bis 4 |
| Tournament Cyberball | Sport | 1 bis 4 |
| World Class Soccer | Sport | 1 bis 4 |

Speziell für das Lynx erscheint von diesem Spiel die Version "Tournament Cyberball 2072". Ein weiterer alter Bekannter aus den Spielhallen ist "Checkered Flag". Bei diesem Formel-I-Rennen könnte die Grafik dank des 3-D-Chips besonders eindrucksvoll werden. Mit einem Editor darf man seine eigenen Pisten basteln. Bis zu sechs Spieler können im Kampf um die besten Rundenzeiten antreten — computergesteuerte Fahrzeuge gibt's natürlich auch.

Mehr rassige 3-D-Grafik dürft Ihr bei "Turbo Sub" erwarten, einem deftigen Actionspiel. Ihr steuert ein U-Boot, das sich gegen Angreifer von fernen Welten verteidigen muß — Zisch-Zäng-Bumm, man kennt das ja. Ein futuristisches 3-D-Rennen mit Ballereinlage steht bei "S.T.U.N. Runner" auf dem Programm. Höchst irdische Gegner erwarten Euch bei "Ninja Gaiden": Harte Nahkampfkunst ist nötig, um die vielen bösen Straßengangmitglieder zu vermöbeln, die sich Euch in den Weg stellen. Einen etwas friedlicherer Beitrag zum Thema "Hinterhofspaziergang" dürfte "Junkyard Dog" darstellen. Der Spieler steuert hier den netten Knaben Louie, der Lösegeld für seinen entführten Hund auftreiben muß.

Aus der Spielautomatenwerkstatt von Atari Games stammen die Klassiker "A.P.B.", "Xybots" und "Vindicators". Action in drei abwechslungsreichen Varianten erwarten Euch bei den Lynx-Umsetzungen dieser Titeln: Ihr flitzt in einem Streifenwagen hinter Verkehrssündern her, erforscht 3-D-Labyrinthe voller gefährlicher Roboter und rumpelt mit futuristischen Panzern durch eine Raumstation.

Wenn es nach Lawrence Siegel, dem Präsidenten des Entertainment-Bereichs bei Atari geht, soll der Lynx-Spielenachschub in diesem Tempo weitersprudeln. Er meint: "Wir sind uns sicher, daß die neuen Module große Erfolge werden und haben mehr als 20 weitere Action-, Sport- und Abenteuerspiele für das Lynx in Entwicklung." *hl*

# Impressum


**Herausgeber:** Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

**Redaktionsdirektor:** Dr. Manfred Gindle
**Chefredakteur:** Anatol Locker (al) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
**Stellvertretender Chefredakteur:** Martin Gaksch (mg)
**Projektleiter:** Heinrich Lenhardt (hl) — verantwortlich für den Inhalt
**Redaktion:** Winfried Forster (wi), Michael Hengst (mh)
**Freie Mitarbeiter:** Julian Eggebrecht (je), Stephan Englhart (se)
**Producer:** Ulrike Peters
**Redaktionsassistenz:** Susan Sablowski (289)

**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt&Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

**Verlagsleitung:** Wolfram Höfler
**Operation Manager:** Michael Koeppe

**Art-director:** Friedemann Porscha
**Layout:** Alexander Kowarzyk (Cheflayouter), Arno Krämer, Axel Waldhier, Alexander Gerhard, Rolf Boyke, Christine Baumkirch
**Titelgestaltung:** Wolfgang Berns
**Bildredaktion:** Janos Feitser (Ltg.) Sabine Tennstaedt, Roland Müller (Fotografie)
**Titel:** Agentur Luserke

**Anzeigenleitung:** Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

**Anzeigenverwaltung und Disposition:** Patricia Schiede (172), Christopher Mark (421)

**Anzeigen-Auslandsvertretungen:**
**England:** F. A. Smyth&Associates Limited 23a, Aylmer Parad, London, N2 OPQ, Telefon: 0044/1/3405058, Telefax: 0044/1/3419602
**Israel:** Baruch Schaefer, Haeshel-Str. 12, 58348 Holon, Israel, Tel. 00972/3/5562256
**Taiwan:** Aim International Inc. 4F-1, No. 200, Sec. 3 Hsin-I Rd. Taipei, Taiwan, R.O.C. Tel. 00886/2/7548631/633, Fax: 00886/2/7548710.

**Auslandsrepräsentation:**
**Schweiz:** Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. Bücher, Zeitschriften, Home-Computer-Software: 042-440550, PC-Software: 042-440660, Fax: 042-415770
**USA:** M&T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351
**Österreich:** Markt&Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/5871393, Telex 047-132532

**Erscheinungsweise:** »POWER PLAY« erscheint monatlich

**Vertriebsdirektor:** Uwe W. Hagen
**Vertriebsmarketing:** Robert Riesinger (703)

**Vertrieb Handelsauflage:** Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: ip Internationale Presse, Ludwigstraße 26, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 61966-0

**Verkaufspreis:** Das Einzelheft kostet DM 7,—

**Einzelheft-Bestellung:** Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140220, 8000 München 5

**Produktionsleitung:** Technik: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvertr. (887); Herstellung: Otto Albrecht (917)

**Druck:** E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.





**Sonderdruck-Dienst:**
Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-774





**Vorstand:** Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer

**Direktor Zeitschriften:** Michael M. Pauly

**Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:**
Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

**Telefon-Durchwahl im Verlag:**
**Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.**

**Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:**
Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München: Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; Aufsichtsrat: Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Dr. Erich Schmitt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern eV. (IVW), Bad Godesberg.
ISSN 0937/9754




# SPIEL'S NOCH EINMAL

Die größte Spielwarenmesse der Welt findet alljährlich in Nürnberg statt. Mit von der Partie: die wichtigsten Videospielehersteller aus Amerika und Japan.

Laßt Zahlen sprechen: 2077 Aussteller aus 45 Ländern auf einer Fläche von gut 66 000 Quadratmetern — die 42. Internationale Spielwarenmesse in Nürnberg ist für viele Superlative gut. Neben neuen Modelleisenbahnen, Puppenkollektionen und Scherzartikeln fand der geneigte Besucher auch die Stände der wichtigsten Videospielanbieter. Allerdings ging es ein wenig gedrängt zu, denn auf der begehrten Ausstellung wird um jeden Quadratmeter gerungen. Wer deshalb nicht über ein Jahr im voraus seinen Stand bucht, muß infolge von Platzmangel den Bauch ein wenig einziehen.

Eng, aber fröhlich ging's am Nintendo-Sammelstand zu. Das Nintendo Entertainment System (NES) und der Game Boy laufen prächtig, bis Ende 1991 will Nintendo eine Millionen Game Boys in Deutschland verkauft haben. Neben den TV-Werbespots waren zahlreiche neue Spiele zu sehen, die bis Mitte '91 in Deutschland erscheinen sollen. Einen Teil dieser Neuheiten testen wir bereits in dieser Ausgabe. Im Dunstkreis von Nintendo tummelte sich so mancher Softwareanbieter für Game Boy und NES. Neben Acclaim und Konami war auch die amerikanische Firma Mindscape vertreten, die vor kurzem ihr deutsches Büro eröffnet hat.

Eine weitere Firma, die in Zukunft Spiele für das Nintendo Entertainment System anbieten will, ist Milton-Bradley. Dieser Gigant aus dem Spielwarenbereich hat drei Titel auf der Pfanne. "Marble Madness" ist die Umsetzung eines Spielautomaten mit Kultstatus. Die NES-Version dieses witzigen Murmelrennens bietet neben guter Grafik und schöner Steuerung auch einen Zwei-Spieler-Modus. Röhrende Motoren stehen hingegen bei "Corvette ZR-1 Challenge" im Mittelpunkt, bei dem Ihr den gleichnamigen Sportwagen quer durch die USA steuert. Ein nettes Action-Adventure erwartet Euch bei "Digger", wo sich ein putziges kleines Männchen auf unterirdische Diamantensuche macht.

Am Sega-Stand ragten zwei Highlights heraus: Die grafisch brillante Mega-Drive-Version von "Mickey Mouse" sowie das Game Gear, eine neue tragbare Videospielkonsole. Das Game Gear ist etwas größer als ein Game Boy, hat einen Farbbildschirm und kann dank Batteriebetrieb überall mitgeschleppt werden, um unterwegs eine Runde zu spielen. Der Deutschlandstart fürs Game Gear wird wahrscheinlich im Spätsommer sein; der Preis soll bei knapp 300 Mark liegen. Besonderer Gag: Mit einem TV-Tuner für etwa 200 Mark wird aus dem Game Gear ein tragbarer Farbfernseher.

Atari präsentierte neben seinen Oldie-Konsolen 2600 und 7800 vor allem das Lynx. Eifrige "Slime World"-Spieler waren an allen Ecken und Enden zu finden. Thomas Huber, der Boß im Videospielbereich bei Atari Deutschland, zückte außerdem eine Palette mit Bildern der neuesten Lynx-Module heraus. Mehr dazu in dieser Ausgabe unter der Überschrift "Lynx legt los".

Die Videospielanbieter waren sehr zufrieden über den Erfolg der Messe. An ihren Ständen war dauernd etwas los, das Videospielgeschäft in Deutschland scheint jetzt erst richtig loszugehen. Nächstes Jahr in Nürnberg will man sich auf alle Fälle wiedersehen — mit mehr Ausstellungsfläche, versteht sich. *hl*




***Erwischt: Am Atari-Stand läuft unser Tester Winnie (rechts) einer Delegation vom Lynx-Club in die Hände. Die anschließende Fachsimpelei verlief ohne größere Ausschreitungen.***




***Drängel, drängel: Bei Sega wollte jeder mal Hand an die neue tragbare Konsole Game Gear legen.***



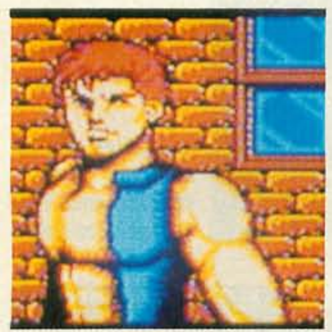
***Reichhaltig: Nintendo präsentierte viele NES- und Game-Boy-Neuheiten.***




***Trickreich: Per Videokamera wird der Game-Boy-Bildschirm optisch aufgeblasen.***

# LIZENZ ZUM SPIELEN

Acclaim setzt für das zweite Halbjahr auf große Namen: "Double Dragon III" und "The Simpsons" stehen auf dem Videospiele-Programm der nächsten Monate.



***Dieser muskulöse Junge mischt unter den Bösewichtern auf (NES)***




***Die Simpson-Familie vereint vor dem Fernseher (NES)***




***Bart Simpson startet sein Abenteuer***




***Die Startprügelei von Double Dragon III***

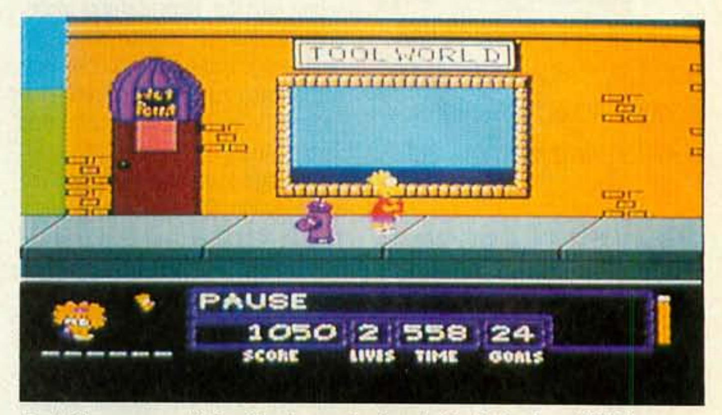
Kaum eine andere Firma hat bei den interessanten Lizenzgeschäften so viele dicke Fische an Land gezogen wie Acclaim. Die Palette reicht von den bereits erschienenen Spielen "Airwolf", "Tiger Heli" und "Knight Rider" bis hin zu den kommenden Attraktionen "Swords & Serpents" (Rollenspiel), "The Simpsons" (Kult-Comicserie) und "Double Dragon III" (Automatenumsetzung). Da klangvolle Namen viel Geld kosten, sollen die meisten Titel in Zukunft nicht nur für das NES, sondern auch für den Game Boy erscheinen.

Im Herbst wird die dritte Episode der Prügelspielsaga Double Dragon bei uns auf den Markt kommen. Gegenüber dem erfolgreichen zweiten Teil wurden einige Änderungen vorgenommen. Die ausgedehnte Reiseroute bringt Euch in fünf Länder. Der Ausflug startet in den USA, führt über China, Japan und Italien bis nach Ägypten. Da die Gegner diesmal ganz harte Burschen sind, können die beiden Helden Billy und Jim auf einige neue Schlagvarianten zurückgreifen. Der "Cyclone Spin Kick" wird bei den Gegnern einen bleibenden Eindruck hinterlassen. Neben den bloßen Händen kann man sich auch mit "richtigen" Waffen wie z.B. Shurikens (spitzige Wurfgeschosse) zur Wehr setzen. Diese stehen allerdings nur in begrenzter Stückzahl bereit. Neu ist ebenfalls, daß einige besiegte Feinde von Eurer Kampfeskunst so angetan sind, daß sie sich Euch anschließen.

Die Grafik macht auf den ersten Blick technisch wie zeichnerisch einen hervorragenden Eindruck. Die Spielstufen in den einzelnen Ländern sind abwechslungsreich und zum Teil voller Überraschungen. Wer schon den Vorgänger mochte, darf sich auf eine interessante Fortsetzung freuen.

Mit handfesten Prügeleien geben sich die Helden der zweiten Acclaim-Neuheit kaum ab. Bei uns noch ein unbeschriebenes Blatt, hat die zynische Zeichentrickserie "The Simpsons" in den USA schon Kultstatus erreicht. Wenn im Herbst die Reihe auch bei uns im Fernsehen startet (ZDF), soll zeitgleich die NES-Adaption erscheinen. Die Hauptrolle in dem Geschicklichkeitsspiel wird von Bart Simpson, dem Sohn des Familienoberhauptes Homer verkörpert. Bart muß sich mit "Space Mutants" herumärgern, die seine Heimatstadt Springfield überfallen und sich in den Körpern der Einwohner verkrochen haben. Ihr sollt nun herausfinden, welche Körper "übernommen" wurden, und sie von den Aliens befreien.

Das Abenteuer führt Euch u.a. durch den Vergnügungspark, ins Einkaufszentrum und zum örtlichen Atomkraftwerk. Die Grafik ist nicht sonderlich spektakulär, hält sich im Stil aber sehr nahe an das eigenwillige Vorbild. Für zukünftige Fans der Anarchoserie sicherlich ein gefundes Fressen für den Modulschacht. *mg*




***Bart Simpson auf der Suche nach den Außerirdischen (NES)***




***Bei Double Dragon III wird gekämpft: Wer unterwegs eine Waffe findet, darf diese einsetzen (NES).***

# KURZWEIL MIT DEM GÜLD'NEN BEIL

Neues Spiel, alter Schurke: In Kürze erscheint ein wahrer Modulleckerbissen für das Sega Master System. Death Adder, Bösewicht aus dem Prügelspiel "Golden Axe", treibt erneut sein Unwesen. Jetzt tritt er in dem Action-Adventure "Golden Axe Warrior" auf.

Erinnert Ihr Euch noch an Death Adder? Dieser finstere Bösewicht diente als Oberschurke in dem Actionspiel "Golden Axe". Hier durftet Ihr Euch wahlweise als Amazone, Barbar oder Zwerg mit Schwert und Beil prügeln, was der Feuerknopf hergab. Death Adder kehrt nun wieder zurück. Allerdings hat er sich ein neues Betätigungsfeld ausgesucht: Das Nachfolgemodul "Golden Axe Warrior" ist ein anspruchsvolles Action-Adventure.

Wir konnten bereits einen ausgiebigen Blick auf eine Vorabversion des Master-System-Moduls werfen, das in Kürze erscheinen wird. Unsere verblüfften Tester glaubten Ihren Augen nicht zu trauen: Golden Axe Warrior hat verblüffende Ähnlichkeit mit dem Nintendo-Klassiker "Legend of Zelda". Hier wie dort steuert Ihr ein kleines Rittersprite über ein Fantasy-Land, das aus der Vogelperspektive gezeigt wird. Neben dem Oberflächenland gibt es eine Reihe unterirdischer Labyrinthe. Hier sind Kristallkugeln versteckt, die Ihr finden müßt. In Städten, die sich übers Land verteilt befinden, gibt es Raststätten für Euren müden Krieger, Läden, in denen Ihr bessere Ausrüstung kaufen könnt und Einwohner, die Euch wichtige Tips (in Englisch) geben. Im Land und in den Labyrinthen wimmelt es nicht nur von Monstern, die umgehauen werden müssen, sondern auch von versteckten Läden, Geheimgängen und speziellen Orten, die zur Lösung des Spiels wichtig sind.

Neben dem spielerischen Gehalt, der wohl für wochenlange Unterhaltung sorgen wird, sorgt auch die technische Seite von Golden Axe Warrior schon jetzt für Begeisterung: Bunte und detailreiche Grafiken sowie abwechslungsreiche Musikstücke werden ebenso zu finden sein wie eine Batterie zum Speichern von drei Spielständen.

Ob Sega klammheimlich bei Nintendo einige Spieleentwickler abgeworben hat, wissen wir nicht. Auf alle Fälle zeigten sich bei den Begutachtern der Vorabversion schon nach kurzer Spieldauer die ersten Suchterscheinungen – man darf auf die fertige Version gespannt sein. Bis der Golden Axe Warrior erscheint, werden noch rund zwei Monate ins Land gehen. MICHAEL HENGST




*Auf der Oberflächenwelt wird nicht gescrollt, sondern bildweise "umgeblättert"*




*In Städten gibt es nicht nur Tips, sondern auch Einkaufgelegenheiten*




*Auf Kopfdruck erscheint ein Statusbildschirm Eures Helden*




*In den Labyrinthen befinden sich die von dicken Obermonstern bewachten Kristalle*

# Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

**Versand oder im Laden erhältlich.**

**GAMEBOY dt. (inkl. Tetris) 139,-**

| Spiel | | Preis |
|---|---|---|
| Alleyway | dt. | 49,- |
| Baloon Kid | dt. | 49,- |
| Garg.Quest | dt. | 49,- |
| Golf | dt. | 49,- |
| Kwirk | dt. | 49,- |
| Pinnball | dt. | 49,- |
| Qix | dt. | 49,- |
| S. Mario Land | dt. | 59,- |
| Solar Striker | dt. | 49,- |
| Spiderman | dt. | 49,- |
| Tennis | dt. | 49,- |
| Wiz. a. Warriors | dt. | 49,- |

**US IMPORT**

| Spiel | Preis |
|---|---|
| Bases Loadet | 69,- |
| Batman | 69,- |
| Battle Bull | 69,- |
| Bomber Boy | 69,- |
| Boomers Adv. | 69,- |
| Boxxle | 69,- |
| Bubble Bobble | 69,- |
| Bugs Bunny | 59,- |
| Catrap | 69,- |
| Chase HQ | 59,- |
| Chessmaster | 69,- |
| Cyraid | 69,- |
| Daedalian Opus | 69,- |
| Dexterity | 59,- |
| Double Dragon | 69,- |
| Dragons Lair | 69,- |
| Duck Tales | 69,- |
| Final F. Legend | 79,- |
| Fish Dude | 69,- |
| Fist o.t.n. Star | 59,- |
| Ghostbusters II | 69,- |
| Godzilla | 59,- |
| Gremlins II | 79,- |
| Heianky Alien | 59,- |
| Hyper Load Runner | 69,- |
| In Your Face | 69,- |
| Ishido | 60,- |
| Kung Fu Master | 69,- |
| Lock'n Chase | 59,- |
| Loopz | 69,- |
| Mega Man | 69,- |
| Motocross Maniacs | 69,- |
| NBA All Star Ch. | 69,- |
| Nemesis | 79,- |
| NFL Football | 69,- |
| Ninja Boy | 69,- |
| Operation C | 69,- |
| Paper Boy | 69,- |
| Pipe Dream | 59,- |
| Power Mission | 69,- |
| Power Racer | 69,- |
| Q Billion | 59,- |
| R Type | 79,- |
| Robo Cop | 79,- |
| Rolands Curse | 69,- |
| Side Pocket | 59,- |
| T.M.N.T. | 69,- |
| WWF Superstars | 69,- |

**NEUHEITEN MÄRZ/APRIL**

| Spiel | Preis |
|---|---|
| Battleship | 69,- |
| Crystal Quest | 79,- |
| Curtis Srange Golf | 69,- |
| Cycle Grand Prix | 69,- |
| Days of Thunder | 79,- |
| Hatris | 79,- |
| Jordan vs Bird | 69,- |
| Klax | 69,- |
| Marus Mission | 69,- |
| Mysterium | 69,- |
| Nobunagas Ambition | 89,- |
| Pacman | 69,- |
| Popeye | 69,- |
| Runes of Virtue | 89,- |
| Soccermania | 69,- |
| Solomons Club | 69,- |
| Spuds Adventure | 69,- |
| Tail Gator | 69,- |
| Tasmanias Story | 69,- |

**GAMEBOY ZUBEHÖR**

| Artikel | Preis |
|---|---|
| Lightboy | 69,- |
| Stereo Amplefier | 29,- |
| Tragetaschen (Stoff) | 19,- |
| Gameboy Light | 29,- |
| Illuminator | 39,- |

***Weitere Spiele und Neuheiten für C64, Amiga, ST, IBM, Gameboy, Lynx, PC-Engine, Sega Mega Drive, Game Gear und SNK Neo Geo auf Anfrage.***

Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.

**Laden in München, Landsberger Str. 135, Tel. 0 89-5022446, Fax. 0 89-5026767**
**Laden in Nürnberg, Jakobsplatz 2, Tel. 0911-203028**

**VERSANDZENTRALE DRYGALSKIALLEE 31, 8000 MÜNCHEN 71, TEL. 0 89-786044, FAX. 0 89-786045**

# 089/786044

# DEMNÄCHST FÜR EURE KONSOLE

Auf diesen Seiten wollen wir Euch schon vorab über Spiele informieren, die wahrscheinlich im Lauf des Jahres in Deutschland erscheinen. Die Angaben beruhen größtenteils auf Informationen der Hersteller. Wir können natürlich keine Garantie dafür übernehmen, daß die angekündigten Titel auch wirklich zum vorgegebenen Termin auf den Markt kommen.

Die geplanten Veröffentlichungstermine sind nach Monaten gegliedert. Wenn wir wissen, daß ein bestimmtes Spiel im Lauf des Jahres erscheint, aber noch kein genaues Datum feststeht, dann ordnen wir es unter der Spalte "1991" ein.

Die angeführten Termine bei den Systemen Game Boy, Lynx, Master System, Mega Drive und NES beziehen sich auf offizielle Veröffentlichungen in Deutschland. Gerade beim Game Boy und dem Mega Drive kann es allerdings passieren, daß Grauimporteure die Spiele früher anbieten, da diese in den USA und Japan meist eher auf den Markt kommen. Bei der PC-Engine und beim Super Famicom, die beide zur Zeit nur als Japan-Importe erhältlich sind, geben wir die Erscheinungstermine der Module in Japan an. Wir wünschen Euch viel Spaß beim Schmökern in der Tabelle.

*mg*

| Titel | Hersteller | Genre | Geplant für |
|---|---|---|---|
| **März** | | | |
| Paperboy | Mindscape | Geschicklichkeit | Game Boy |
| Blockout | Atari | Denkspiel | Lynx |
| Warbirds | Atari | Action | Lynx |
| Xybots | Atari | Action | Lynx |
| Mickey Mouse | Sega | Geschicklichkeit | Master Sys. |
| Joe Montana Football | Sega | Sport | Master Sys. |
| Ace of Aces | Sega | Simulation | Master Sys. |
| Dick Tracy | Sega | Geschicklichkeit | Master Sys. |
| Moonwalker | Sega | Geschicklichkeit | Master Sys. |
| Ghouls'n'Ghosts | Sega | Action | Master Sys. |
| Heavyweight Champ | Sega | Action | Master Sys. |
| Golden Axe Warrior | Sega | Action-Adventure | Master Sys. |
| PGA Tour Golf | Electronic Arts | Sport | Mega Drive |
| James Pond | Electronic Arts | Geschicklichkeit | Mega Drive |
| Dick Tracy | Sega | Geschicklichkeit | Mega Drive |
| Dr. Mario | Nintendo | Denkspiel | NES |
| Burai Fighter | Nintendo | Action | NES |
| Low G Man | Nintendo | Action | NES |
| A Boy and his Blob | Nintendo | Geschicklichkeit | NES |
| Paperboy | Mindscape | Geschicklichkeit | NES |
| Days of Thunder | Mindscape | Autorennen | NES |
| Gauntlet II | Mindscape | Action | NES |
| 1943 | Capcom | Action | PC-Engine |
| Parasol Stars | Taito | Geschicklichkeit | PC-Engine |
| Puzzle Boy | Atlus | Denkspiel | PC-Engine |
| Titan | Naxat | Geschicklichkeit | PC-Engine |
| Hole in One | HAL | Sport | Super Fam. |
| Big Run | Jaleco | Rennspiel | Super Fam. |
| **April** | | | |
| Teenage Turtles | Konami | Geschicklichkeit | Game Boy |
| Motocross Maniacs | Konami | Geschicklichkeit | Game Boy |
| Chessmaster | Nintendo | Denkspiel | Game Boy |
| Super Bowl Football | Atari | Sport | Lynx |
| Checkered Flag | Atari | Autorennen | Lynx |
| Vindicators | Atari | Action | Lynx |
| Back to the Future II | Imageworks | Geschicklichkeit | Master Sys. |
| Xenon II | Imageworks | Action | Master Sys. |
| Forgotten Worlds | Sega | Action | Master Sys. |
| Super Real Basketball | Sega | Sport | Master Sys. |
| Psychic World | Sega | Geschicklichkeit | Master Sys. |
| Road Rash | Electronic Arts | Rennspiel | Mega Drive |
| Solstice | Nintendo | Action-Adventure | NES |
| Chessmaster | Nintendo | Denkspiel | NES |
| Jack Nicklaus Golf | Konami | Golfsimulation | NES |
| Defender of the Crown | Palcom | Strategie | NES |
| Bubble Bobble | Taito | Geschicklichkeit | NES |
| Blue Shadow | Taito | unbekannt | NES |
| Puzznic | Taito | Denkspiel | NES |
| Black Manta | Taito | Action | NES |
| TV Sports Football | Cinemaware | Sport | PC-Engine |
| Dragon's Curse | Hudson Soft | Action-Adventure | PC-Engine |
| Dead Moon | TSS | Action | PC-Engine |
| Legend of Hero Tonma | Irem | Geschicklichkeit | PC-Engine |
| **Mai** | | | |
| Bubble Bobble | Taito | Geschicklichkeit | Game Boy |
| Blue Shadow | Taito | unbekannt | Game Boy |
| Puzznic | Taito | Denkspiel | Game Boy |
| Black Manta | Taito | Action | Game Boy |
| Tournament Cyberball | Atari | Sport | Lynx |
| World Class Soccer | Atari | Sport | Lynx |
| Ninja Gaiden | Atari | Action | Lynx |
| A.P.B. | Atari | Action | Lynx |
| Gridrunner | Atari | Action | Lynx |
| Pinball Jam | Atari | Geschicklichkeit | Lynx |
| 720 Grad | Atari | Geschicklichkeit | Lynx |
| Casino | Atari | Denkspiel | Lynx |
| Dynamite Duke | Sega | Action | Master Sys. |
| Strider | Sega | Action | Master Sys. |
| Populous | Tecmagik | Strategie | Master Sys. |
| Dark Castle | Electronic Arts | Action | Mega Drive |
| King's Bounty | Electronic Arts | Rollenspiel | Mega Drive |
| Fatal Labyrinth | Sega | Action-Adventure | Mega Drive |
| 720 Grad | Mindscape | Geschicklichkeit | NES |
| Roadblasters | Mindscape | Action | NES |
| Loopz | Mindscape | Denkspiel | NES |
| Arch Rivals | Acclaim | Sport | NES |
| **Juni** | | | |
| Castlevania | Konami | Geschicklichkeit | Game Boy |
| Bad'n Rad | Konami | Geschicklichkeit | Game Boy |
| Scrapyard Dog | Atari | Geschicklichkeit | Lynx |
| Turbo Sub | Atari | Action | Lynx |
| Viking Child | Atari | Action-Adventure | Lynx |
| Bill and Ted's Adv. | Atari | Action-Adventure | Lynx |
| Rolling Thunder | Atari | Action | Lynx |
| Summer Games | Sega | Sport | Master Sys. |
| Running Battle | Sega | Action | Master Sys. |
| Block Out | Electronic Arts | Denkspiel | Mega Drive |
| 688 Attack Sub | Sega | Simulation | Mega Drive |
| Spiderman | Sega | Geschicklichkeit | Mega Drive |
| Mission Impossible | Palcom | Action | NES |
| **Juli** | | | |
| Toki | Atari | Action | Lynx |
| Stun Runner | Atari | Action | Lynx |
| W. Class Leaderboard | U.S. Gold | Sport | Master Sys. |
| Chess | Sega | Denkspiel | Master Sys. |
| Shadow Dancer | Sega | Action | Master Sys. |
| Faery Tail Adventure | Electronic Arts | Mega Drive | |
| Might & Magic | Electronic Arts | Rollenspiel | Mega Drive |
| Fantasia | Sega | unbekannt | Mega Drive |
| Magic Master | Sega | unbekannt | Mega Drive |
| **August** | | | |
| Alien Storm | Sega | Action | Master Sys. |
| Sonic the Hedgebog | Sega | Geschicklichkeit | Mega Drive |
| Wrestle War | Sega | Sport | Mega Drive |
| Alien Storm | Sega | Action | Mega Drive |
| Phantasy Star III | Sega | Rollenspiel | Mega Drive |

| Titel | Hersteller | Genre | Geplant für |
|---|---|---|---|
| **September** | | | |
| Ishido | Atari | Denkspiel | Lynx |
| Baseball | Atari | Sport | Lynx |
| Bonanza Brothers | Sega | Action | Master Sys. |
| Bonanza Brothers | Sega | Action | Mega Drive |
| Street Karate | Sega | Action | Mega Drive |
| Super Fantasy Zone | Sega | Action | Mega Drive |
| Monster World 3 | Sega | unbekannt | Mega Drive |
| Ski or Die | Konami | Geschicklichkeit | NES |
| Swords & Serpents | Acclaim | Rollenspiel | NES |
| **Oktober** | | | |
| Ice-Hockey | Atari | Sport | Lynx |
| Basketbrawl | Atari | unbekannt | Lynx |
| Geo-Duell | Atari | unbekannt | Lynx |
| Ghost City | Sega | unbekannt | Master Sys. |
| G-Loc | Sega | Action | Master Sys. |
| Shadow of the Beast | Tecmagik | Action | Master Sys. |
| Shining in Darkness | Sega | unbekannt | Mega Drive |
| Power Drift | Sega | Rennspiel | Mega Drive |
| Mercs | Sega | Action | Mega Drive |
| D-Axe | Sega | Action | Mega Drive |
| Out Run | Sega | Rennspiel | Mega Drive |
| Roller Games | Konami | Geschicklichkeit | NES |
| Top Gun II | Konami | Action | NES |
| The Simpsons | Acclaim | Geschicklichkeit | NES |
| Double Dragon III | Acclaim | Action | NES |
| **November** | | | |
| Maze Syndrome | Sega | Geschicklichkeit | Master Sys. |
| Putter Golf | Sega | Sport | Master Sys. |
| Turbo Out Run | Sega | Rennspiel | Mega Drive |
| Ninja Burai | Sega | Action | Mega Drive |

| Titel | Hersteller | Genre | Geplant für |
|---|---|---|---|
| Snake's Revenge | Konami | Action | NES |
| Mission Impossible | Palcom | Action | NES |
| Ski or Die | Palcom | Geschicklichkeit | NES |
| **Dezember** | | | |
| Tom & Jerry | Sega | Geschicklichkeit | Master Sys. |
| Line of Fire | Sega | Action | Master Sys. |
| Asterix | Sega | Geschicklichkeit | Master Sys. |
| Mercs | Sega | Action | Master Sys. |
| Donald Duck | Sega | Geschicklichkeit | Mega Drive |
| Golden Axe 2 | Sega | Action | Mega Drive |
| Toki | Sega | Geschicklichkeit | Mega Drive |
| HVP 2 | Sega | Sport | Mega Drive |
| **1991** | | | |
| Beetlejuice | Ljn | Geschicklichkeit | Game Boy |
| Pac-Land | Atari | Geschicklichkeit | Lynx |
| Pit Fighter | Atari | Action | Lynx |
| Hydra | Atari | Rennspiel | Lynx |
| Hard Drivin' | Atari | Rennspiel | Lynx |
| Raiden | Atari | Action | Lynx |
| Leaderboard | Atari | Sport | Lynx |
| Super Skweek | Atari | Geschicklichkeit | Lynx |
| Mule | Mindscape | Strategie | NES |
| Dirty Harry | Mindscape | Action | NES |
| Conan | Mindscape | Action | NES |
| Mad Max | Mindscape | Action | NES |
| Miracle | Mindscape | unbekannt | NES |
| Wrestlemania Chal. | Acclaim | Sport | NES |
| Marble Madness | Milton Bradley | Geschicklichkeit | NES |
| Z1-Corvette | Milton Bradley | Rennspiel | NES |
| Digger | Milton Bradley | Geschicklichkeit | NES |
| Super R-Type | Irem | Action | Super Fam. |
| Darius Twin | Taito | Action | Super Fam. |

## STARKILLER

TEXTE: HEINI LENHARDT GRAFIK: ROLF BOYKE


















## KÖRBE UND KEILE

Auf dem Game Boy wird's bald ganz schön sportlich zugehen. Etwa Mitte des Jahres sollen zwei Simulationen typisch amerikanischer Sportarten erscheinen. "NBA All Star Challenge" von LJN bietet ein abgespecktes Basketball-Match: Zwei Spieler treten an einem Korb gegeneinander an. Ihr habt die Wahl zwischen mehreren Spielfiguren, die namhaften US-Basketballprofis nachempfunden sind. Spielt entweder gegen den Computer oder liefert Euch per Dialogkabel mit einem Freund ein heißes Match.

Acclaim bietet neben seinem Catch-Modul fürs NES auch Game-Boy-Besitzern die Freuden eines zünftigen Ringkampfs. Bei "WWF Superstars" habt Ihr die Gelegenheit, in die Rolle eines von fünf Wrestling-Giganten zu schlüpfen. Hüftschwünge und Heber gibt's satt, dazu kommen verbale Seitenhiebe: Vor dem Kampf raunzen sich die Kontrahenten ein paar Nettigkeiten zu. *hl*



***Harte Jungs: WWF Superstars (Game Boy)***

## MEGA-ACCOLADE

Der amerikanische Softwareanbieter Accolade hat seine Liebe zum Mega Drive entdeckt. Als erster Titel dieser Firma erschien "Ishido" fürs Mega Drive, das wir in dieser Ausgabe testen. In Kürze könnt Ihr mit zwei weiteren Accolade-Titeln für Segas 16-Bit-Konsole rechnen: "Star Control" und "Turrican".

Star Control ist eine ungewöhnliche Mischung aus Strategie und Action. Ihr habt die Wahl, ob Ihr lieber die Ballervariante, eine Strategieversion oder eine Mischung aus beiden Typen spielen wollt. Im Mittelpunkt stehen die Raumschiffduelle verschiedener galaktischer Rassen. Alle Schiffe sind





***Alles unter Kontrolle: Science-fiction mit Star Control (Mega Drive)***



***Einsam fetzt die Extrawaffe: Turrican tobt sich aus (Mega Drive)***

mit zwei Waffensystemen ausgestattet und haben außerdem unterschiedliche Werte bei Geschwindigkeit, Panzerung, Beschleunigung etc. Je nachdem, welchen Schiffstyp Ihr fliegt, müßt Ihr Eure Taktik ändern. Beim Strategiespiel ist das Geballer in eine umfangreiche Weltraumeroberung eingebettet, bei der es um die kluge Verteilung von Schiffsverbänden geht.

Action pur steht Euch bei "Turrican" ins Haus. Es handelt sich um die Mega-Drive-Umsetzung eines Ballerspiels der Düsseldorfer Firma Rainbow Arts. Ihr erforscht einen riesigen Planeten, der ein Tummelplatz für übellaunige Aliens ist. Die einzelnen Levels sind mächtig groß, vollgepackt mit Extrawaffen und bieten ein imposantes Angebot an Obergegnern. Bei Turrican gibt es keinen festen Weg zum Ende einer Stufe; Ihr müßt vielmehr die beste Route durch Ausprobieren selbst herausfinden (und stolpert dabei womöglich auf eine Schatzkammer voller Bonusgegenstände).

Turrican und Star Control sollen in Kürze für das Mega Drive erscheinen; die genauen Preise stehen noch nicht fest. *hl*

## POWER WITHOUT THE PRICE

Der Preis von Ataris tragbarem Videospiel Lynx wurde drastisch gesenkt. Das Grundgerät, inklusive Com-Lynx-Kabel und Batterie-Set kostet ab sofort nur noch 199 Mark. Somit ist der farbenfrohe Taschenspieler (4096 Farben, 3-D-Chip) zum ernsthaften Konkurrenten für Nintendos Millionenseller Game Boy avanciert. Für die Module muß man allerdings nach wie vor um die 80 Mark hinblättern.

Im Gleichschritt wurde der Preis für das Atari 7800 (die VCS 2600-kompatible Konsole) mit Joypad und eingebautem "Asteroids"-Spiel auf knapp 150 Mark gesenkt. Passend zu der Preisoffensive hat Atari ein gutes Dutzend neuer Module für diese Konsole veröffentlicht. *mg*



## KURZ VOR SCHLUSS

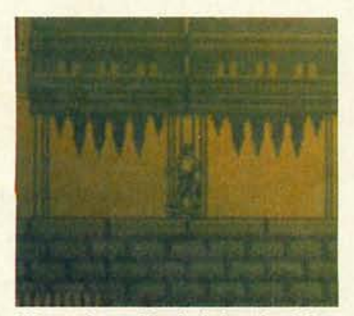
Der Computersoftware-Vertrieb Bomico hat die Tochterfirma "Laguna" gegründet. Das neue Unternehmen widmet sich nur dem Vertrieb von NES- und Game-Boy-Produkten. Als erstes werden je vier Taito-Spiele für beide Systeme angeboten. ■ Der Spielwarenvertrieb Yeno veröffentlicht folgende Module fürs NES: Solomon's Key (Geschicklichkeit), Ryar (Action), Ghostbusters II (Geschicklichkeit), Rad Gravity (Action-Adventure).

## ROLLBRETT-ROWDY

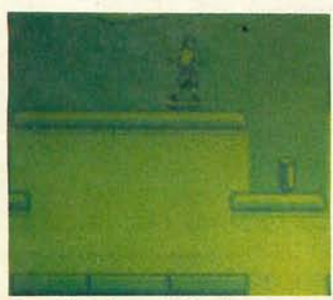
Konami wird im Sommer ein Modul für den Game Boy veröffentlichen, auf das alle Skateboard-Freaks sehnsüchtig gewartet haben. In dem Geschicklichkeitsspiel "Skate or Die: Bad'n Rad" gelten keine lästigen Verbote oder Verhaltensregeln für passionierte Skateboard-Fahrer. Die sieben Levels bieten allerhand Abwechslung. Vier werden von der Seite, die restlichen Drei aus der Vogelperspektive gezeigt.

Ihr müßt tüchtig Tempo machen, Abgründe überspringen, Hindernissen ausweichen und manchmal den Kopf einziehen, um niedrige Höhlen unbeschadet zu überstehen. Am Ende eines Levels wartet schließlich ein ungezogener Obermotz, der ein paar Tritte mit dem Skateboard vertragen kann. Da Ihr gegen die Zeit fahrt, sollte man unterwegs nicht allzu sehr trödeln.

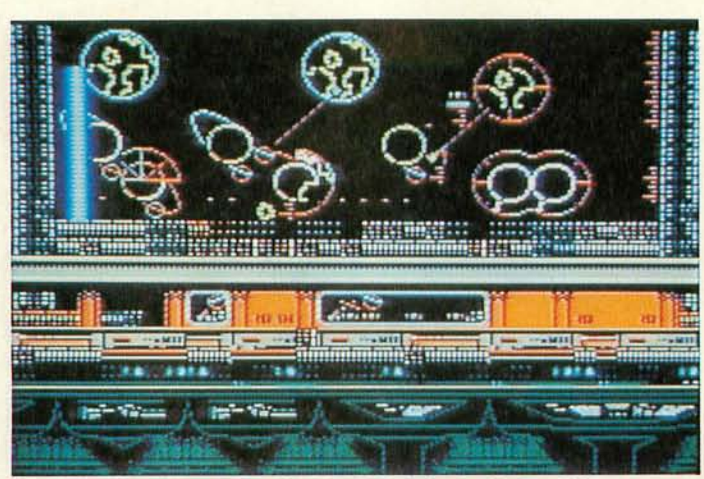
Erste Probefahrten vermittelten einen sehr guten Eindruck. Die Steuerung ist präzise, so daß man auch kurzfristig auftauchenden Hindernissen noch ausweichen kann. Auch der fetzige Sound konnte überzeugen. Das grafisch sehenswerte Modul soll um die 60 Mark kosten und im Juni erscheinen. *mg*



***Wer seinen Kopf nicht einzieht, handelt sich eine schmerzhafte Beule ein (Game Boy)***



***Das Skateboard-Abenteuer Bad'n Rad bietet sieben abwechslungsreiche Levels (Game Boy)***



***Lucasfilm Games' erstes Nintendo-Modul: das Action-Adventure Star Wars (NES)***

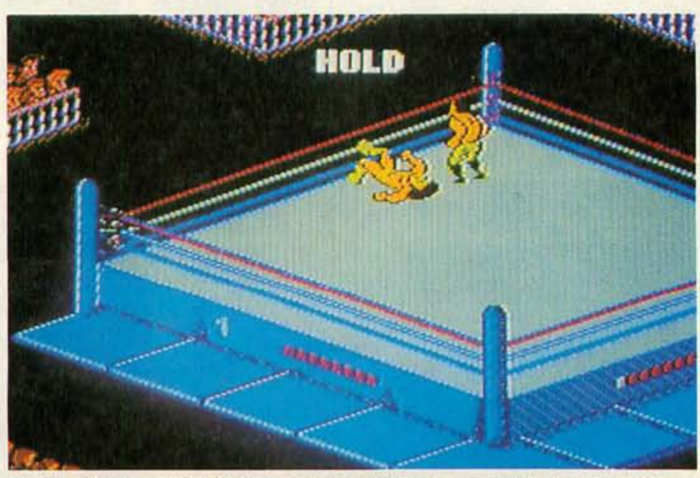
## MÖGE DIE MACHT MIT DIR SEIN

Auf einen neuen "Star Wars"-Film müssen wir zwar noch bis mindestens 1994 warten, dafür kann man die vergangenen Abenteuer von Luke Skywalker und Han Solo bald zu Hause nachspielen. Lucasfilm Games arbeitet zur Zeit an einem Action-Adventure für das Nintendo-Videospiel, dem der erste Star-Wars-Film als inhaltliche Grundlage dient. Die gezeigten Grafiken sehen auf den ersten Blick sehr vielversprechend aus.

Das Modul soll in Kürze in den USA erscheinen. Ob es dieses Jahr offiziell in Deutschland veröffentlicht wird, ist zur Stunde leider noch unklar. Wir werden demnächst ausführlich über das Spiel berichten. *mg*

## HAU' IHN, WÜRG' IHN!

Acht Superstars der amerikanischen Catcher-Szene geben sich die Ehre; allsamt nette, umgängliche Leute wie "Hulk Hogan" und "Ultimate Warrior". Bei Acclaims neuer Kampfsportsimulation "WWF Wrestlemania" fürs NES könnt Ihr den Würger Eurer Wahl bei einem Turnier gegen die finsteren Rivalen steuern. Hebt man den Rivalen über die Seile, wird der Kampf kurzerhand außerhalb des Rings fortgesetzt — man ist ja flexibel. Besonders reizvolles Rippenbrechen verheißt der Zwei-Spieler-Modus: Ihr könnt gegeneinander antreten oder im Team gegen zwei Computer-Catcher kämpfen— da bebt der Fernseher. WWF Wrestlemania soll im Lauf des Jahres erscheinen; der Preis dürfte um die 110 Mark liegen. *hl*




***Griffe, Kniffe, Jubel, Pfiffe: Ring frei für das urwüchsige Catcher-Meeting WWF Wrestlemania (NES)***

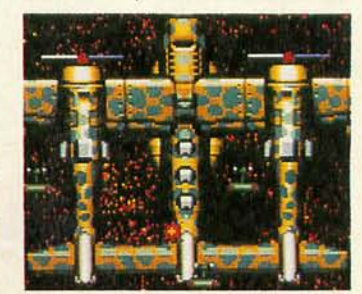
## GRAD-SALAT

Die amerikanische Firma Mindscape bietet jetzt auch in Deutschland ihre Module fürs NES an. In dieser Ausgabe testen wir bereits "Gauntlet II", "Road Blasters", "Paperboy" und "Days of Thunder". Mitte des Jahres erscheinen die nächsten Mindscape-Titel: das Denkspiel "Loopz" sowie "720 Grad", ein trickreiches Skateboard-Geschicklichkeitsspiel. Ihr steuert einen Rollbrettpiloten, der im Stadtpark flotte Kunststückchen vollführt (aber nicht an ein Hindernis donnern sollte). Ihr müßt Euch den Eintritt zu den Skateboard-Rampen verdienen, an denen man die besten Tricks ausprobieren kann. Außerdem läßt sich bessere Ausrüstung kaufen, um die Qualität der eigenen Performance zu steigern.

Weitere Mindscape-Module, die im Lauf des Jahres erscheinen sollen, sind die Filmumsetzungen "Conan" (barbarisch) und "Dirty Harry" (Clint Eastwood läßt grüßen). *hl*

## CAPCOMS ZEITSPRUNG

Der japanische Spieleproduzent Capcom bastelt gerade an der PC-Engine-Umsetzung des Automatenhits "1943". Die vertikal scrollende Ballerei war in der Spielhalle ein ordentlicher Erfolg. Der Nachfolger von "1942" (man beachte die konsequente Namensgebung) wartet mit einigen neuen Extrawaffen und spektakulärer Grafik auf. Fünf Levels, die zunehmend dichter mit feindlichen Fliegern bevölkert sind, müßt Ihr an Bord eines Doppeldeckers bestehen. Glücklicherweise führt nicht jeder Treffer zwangsläufig zum Verlust eines Flugzeugs. Erst wenn der Energievorrat aufgebraucht ist, wird es verschrottet. *mg*

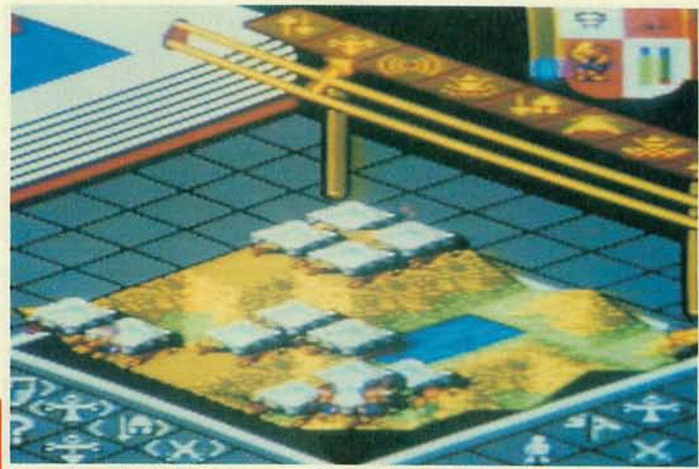


***Das horizontal scrollende Ballerspiel 1943 hat in der Automatenversion fünf Levels zu bieten (PC-Engine)***

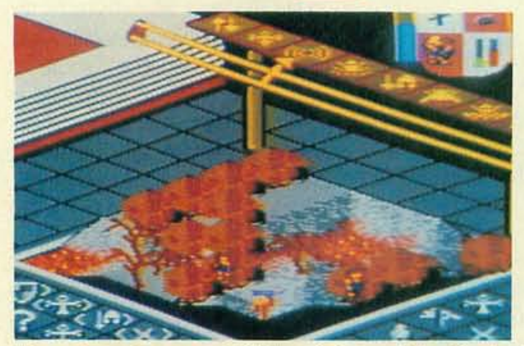
## GÖTTER-FUNKE

Einmal der liebe Herrgott sein? Das Strategiespiel "Populous" macht's möglich. Dieses Programm ist bereits ein Hit auf diversen Computern sowie dem Mega Drive; in Kürze erscheint auch eine Umsetzung fürs Sega Master System. Diese Version hat's wahrlich in sich, denn sie bietet 5000 Welten, die Ihr erobern müßt. Euer Volk muß sich gegen eine computergesteuerte Sippe behaupten. Ihr greift ins Geschehen ein, indem Ihr Euren Männchen befehlt, z.B. Siedlungen zu bauen oder nach Gegnern Ausschau zu halten. Wichtigstes Mittel ist aber die Sabotage mittels Naturkatatstrophen. So könnt Ihr den anderen Stamm mit Erdbeben, Sturmfluten und Vulkanausbrüchen eindecken, um ihn in Schach zu halten. Effektiv ist auch die Umwandlung eines Eurer Mannen zum Ritter, der plündernd Richtung Feindesland zieht.

Die Master-System-Umsetzung von Tecmagik verspricht, eine technische Meisterleistung zu werden. Grafisch muß man kaum Abstriche gegenüber der Mega-Drive-Version machen. Das Spielfeld wird in perspektivischer Grafik gezeigt; links oben sieht man auf dem Bildschirm eine Landkarte der gesamten Welt. Nach jedem gewonnen Spiel erhaltet Ihr ein Paßwort, um einen neuen Level in Angriff zu nehmen. Populous wird wahrscheinlich im Sommer erscheinen. *hl*



*Populous: 5000 Welten zu erobern (Master System)*



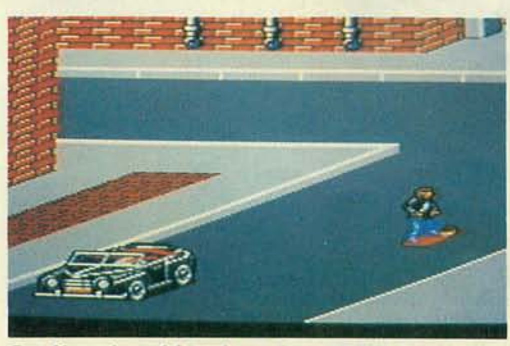


*Wer schon immer mal Gott spielen wollte, der darf sich bei dem Strategiespiel Populous austoben*

## FORTSETZUNG FOLGT

Vom englischen Softwarehaus Imageworks sind zwei Spiele für das Master System angekündigt. Beide Module sind Umsetzungen von Computerprogrammen. "Back to the Future II" ist die Adaption des Kinohits "Zurück in die Zukunft II". Ihr übernehmt die Rolle von Marty McFly (alias Michael J. Fox), der sich in fünf Spielstufen bewähren muß. Einige Szenen erfordern Gerschicklichkeit (Hoverboard-Fahrt, Gegner verprügeln), andere sind eher als Gedächtnisprüfung angelegt (eine Art Mini-Memory).

Die zweite Neuheit ist dagegen eindeutig dem Action-Genre zuzuordnen. "Xenon II" erführt Euch in finstere Weltraumszenarien. Das extrawaffenlastige Ballerspektakel geht über fünf Levels, die konsequent von oben nach unten scrollen. Das Computervorbild wurde für seine ausgezeichnete Grafik mit vielen Preisen gewürdigt. Der erste Eindruck der Master-System-Umsetzung macht Appetit auf mehr. Beide Module sollen im Frühjahr in Deutschland zum Preis von ca. 90 Mark erscheinen. *mg*



*Der Hoverboard-Level aus Back to the Future II.*

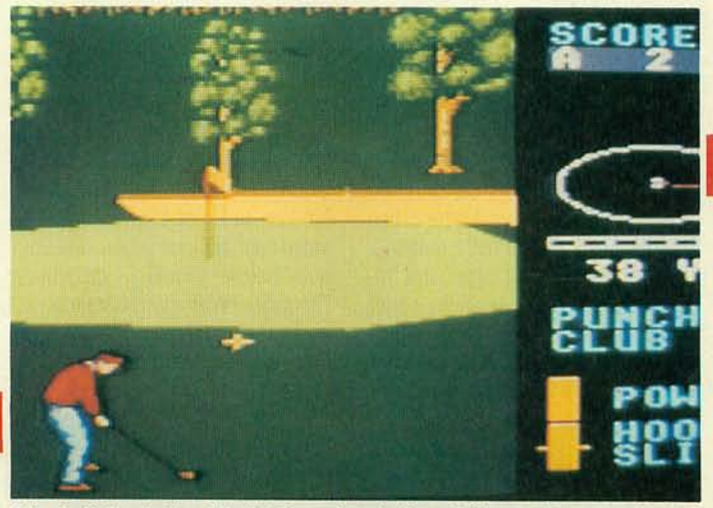


*Eine Szene aus dem Ballerspiel Xenon II*

## EINGELOCHT

Die bislang erfolgreichste Computergolf-Simulation wurde von U.S. Gold für das Master System umgesetzt: Bei "World Class Leaderboard", das ursprünglich von Access stammt, dürfen sich bis zu vier Golfer an vier verschiedenen Plätzen mit je 18 Löchern versuchen. Dank drei Schwierigkeitsgraden kommen sowohl Anfänger als auch Profis auf ihre Kosten. Die Steuerung ist ebenso exakt wie unkompliziert, erlaubt aber dennoch einige trickreiche Schläge. Alle Zutaten, die ein gutes Golfspiel ausmachen, sind mit von der Partie. Sandbunker, Seen, Sträuche am "Fairway"-Rand sowie Bäume im "Rough" sollen für eine dichte Golfatmosphäre sorgen.

Man darf gespannt sein, ob die schnucklige 3-D-Grafik auf dem Master System flott genug aufgebaut wird. Wenn alles klappt, erscheint das Golfmodul noch im Sommer. *mg*





*Die Golfsimulation World Class Leaderboard bietet vier verschiedene Kurse mit je 18 Löchern (Master System)*

# Das TOTALE Game Boy™-Vergnügen

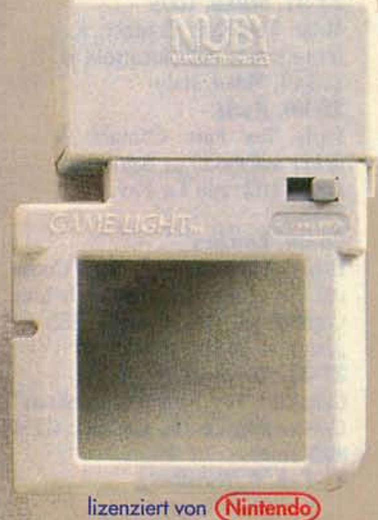
*Spiel, Spaß und Aktion unter ALLEN Umständen, mit dem weltweit lizenzierten Zubehör von NUBY*




## GAME BOY™ MAGNIFIER

Die "Lupe" für Deinen Game Boy.™
Zweifache Vergrößerung vervielfacht den Spielespaß und verdeutlicht jedes Detail.




## GAME LIGHT

Die Erleuchtung für Deinen Game Boy™.
Game Boy™– Spannung bei allen Lichtverhältnissen, bei Tag und Nacht!

Mehr Aktion im Stereosound bei Tag und Nacht.

– Das TOTALE Game Boy™ Vergnügen






## GAME BOY™ AMPLIFIER

Stereosound für Deinen Game Boy™.
Umgebe Dich mit dem Sound von Nintendo®

***Vertrieb:** Vidis Electronic Vertriebs GmbH Hamburg*

# NUBY

Manufacturing Co.
A Division of Curtis Manufacturing Co. Inc.

# GALAXY

## Wir sind umgezogen !

**Beachten Sie bitte unsere neue Adresse.**

### PC ENGINE

| | |
|---|---|
| PC Engine Core Grafx RGB/PAL + 1 Spiel | 399,- |
| PC Engine GT -Handheld*** + SonSon II & Mr.Heli | 699,- |
| Alice in Wonderland | 99,- |
| Aero Blaster** | 99,- |
| Batman** | 99,- |
| Bomberman*** | 99,- |
| Cyber Combat Police* | 99,- |
| Final Blaster*** | 99,- |
| Jackie Chan Kung Fu | 99,- |
| Kadash** | 99,- |
| Märchen Maze* | 99,- |
| Out Run* | 99,- |
| Son of Dracula** | 99,- |
| Super Star Soldier*** | 109,- |
| Super Thunderblade** | 109,- |
| Toy Shop Boys | 99,- |
| Violent Soldier* | 99,- |
| PC Engine Fan | 15,- |
| SG Darius Plus*** | 119,- |
| CD Avenger | 119,- |
| CD Legion* | 109,- |
| CD Vasteel | 119,- |

### SEGA MEGA DRIVE

| | |
|---|---|
| PAL-Konsole +1 Spiel | 399,- |
| Aleste jp** | 99,- |
| Aeroblaster jp*** | 99,- |
| Arcade Power Stick | 129,- |
| Arrow Flash jp | 59,- |
| Atomic Robokid* | 99,- |
| Budokan US*** | 119,- |
| Crack Down jp** | 69,- |
| Dick Tracy US | 119,- |
| Elemental Master** | 99,- |
| E Swat jp ** | 59,- |
| Gaiares jp** | 109,- |
| Gain Ground jp** | 99,- |
| Gynoug jp** | 99,- |
| Ishido US*** | 119,- |
| J.M.Football US*** | 109,- |
| Magical Hat jp* | 89,- |
| Mickey Mouse jp*** | 59,- |
| Super Volleyball US** | 109,- |
| Sword of Vermillion US*** | 109,- |
| Tiger Heli jp*** | 109,- |
| Wonderboy III jp** | 59,- |
| Zany Golf US | 59,- |

### GAMEBOY

| | |
|---|---|
| Batman US*** | 65,- |
| Bubble Ghost US** | 65,- |
| Chessmaster US*** | 69,- |
| Double Dragon US*** | 65,- |
| Final Fantasy US*** | 75,- |
| Gargoyles Quest US*** | 65,- |
| Hunt f.Red Oct. US | 65,- |
| Kung Fu Master US | 65,- |
| Nemesis US*** | 65,- |
| NFL Football US** | 65,- |
| Paperboy US** | 65,- |
| Skate or Die US*** | 69,- |
| Super Contra jp*** | 65,- |
| T.M.N.T. US*** | 69,- |
| Gameboy Konsole / Tetris | 169,- |
| Caseboy | 39,- |
| Gamelight | 49,- |
| Stereo Amplifier | 49,- |
| Vision Magnifier | 39,- |

### SEGA GAME GEAR

| | |
|---|---|
| Sega Game Gear | 299,- |
| G-Loc | 65,- |
| Sokoban | 65,- |
| Wonderboy | 65,- |

### COMING SOON TO A PLANET NEAR YOU

| | |
|---|---|
| Aeroblaster | Sega Mega Drive |
| Antares | ST/Amiga |
| Betrayal | ST/Amiga/IBM |
| Dragon Curse | PC Engine |
| Epic | ST/Amiga/IBM |
| F16 Falcon II | IBM |
| Great Courts II | ST/IBM |
| Human Tennis | PC Engine |
| Lemmings | ST/Amiga |
| Return of Medusa | ST/Amiga/IBM |
| Secret of Monkey Island | ST/Amiga |
| Secret Weapons of Luftwaffe | IBM |
| Sim Earth | ST/Amiga/IBM |
| Space Quest IV | IBM |
| Starlord | ST/Amiga/IBM |
| Tiger Heli | Sega Mega Drive |
| Turrican II | ST,Amiga,C64 |
| Ultima | Gameboy |

### C64 DISK

| | |
|---|---|
| Challengers** | 55,- |
| Creatures | 45,- |
| Dick Tracy | 45,- |
| Dragonstrike | 69,- |
| F-16 Combat Pilot | 55,- |
| Int. 3D Tennis*** | 45,- |
| Invest | 49,- |
| Kick Off II | 45,- |
| Kings Bounty** | 59,- |
| Manchester UTD. | 45,- |
| Might&magic II | 55,- |
| Ninja Remix** | 45,- |
| Saint Dragon | 45,- |
| Secret of Siler Blade** | 75,- |
| Soccer Mania*** | 45,- |
| Starflight* | 49,- |
| Strider II* | 45,- |
| Summer Camp | 45,- |
| Super off Road Racer | 45,- |
| Total Recall | 45,- |
| Transworld | 49,- |
| Turrican** | 45,- |
| Twinworld | 45,- |
| Unendliche Geschichte II | 45,- |
| Welltris | 45,- |

### C64 Super Stars

| | |
|---|---|
| Bards Tale III** | 59,- |
| Buck Rogers** | 69,- |
| Bundesliga Manager*** | 45,- |
| Champions of Krynn*** | 75,- |
| Curse of the Azure Bonds*** | 75,- |
| Dragon Wars*** | 49,- |
| Gunship** | 55,- |
| Micropose Soccer** | 55,- |
| Poool of Radiance*** | 69,- |
| Puzznic*** | 45,- |
| Rick Dangerous II** | 45,- |
| Rings of Medusa** | 49,- |
| Silent Service* | 55,- |
| Stealth Fighter* | 55,- |
| Ultima V*** | 75,- |

### ATARI ST SUPER STARS

| | |
|---|---|
| Battle Command** | 69,- |
| Captive*** | 69,- |
| Chaos strikes back*** | 69,- |
| Cadaver*** | 75,- |
| Dungeon Master*** | 69,- |
| F-16 Falcon*** | 75,- |
| F-16 Mission Disk 1*** | 59,- |
| F-16 Mission Disk 2*** | 59,- |
| F-19 Stealth Fighter*** | 89,- |
| Immortal** | 75,- |
| M1 Tank Platoon** | 89,- |
| Panza Kick Boxing*** | 79,- |
| Paradroid 90*** | 69,- |
| Power Monger*** | 79,- |
| Puzznic*** | 69,- |
| Popolous*** | 69,- |
| Speedball II** | 75,- |
| Supremacy** | 85,- |
| Team Yankee** | 85,- |
| Their Finest Hour** | 79,- |
| Turrican*** | 59,- |
| u.v.a. | |

### ATARI ST

| | |
|---|---|
| California Challenge* | 35,- |
| Car Vup* | 69,- |
| Crash Course** | 79,- |
| Enchanted Land | 59,- |
| Galactic Empire | 85,- |
| Legend of Fairghail** | 79,- |
| MIG 29 Fulcrum* | 95,- |
| Power Pack** | 69,- |
| Soccer Mania* | 69,- |
| Spindizzy Worlds* | 75,- |
| Strider II* | 69,- |
| Supercars | 35,- |
| Super off Road Racer** | 69,- |
| Team Suzuki | 69,- |
| Test Drive II** | 69,- |
| Thalion First Year* | 65,- |
| Transworld** | 75,- |
| u.v.a. | |

### IBM

| | |
|---|---|
| 4D Sports Driving* | 85,- |
| Aircraft Sc.Designer** | 85,- |
| Airline Transport Pilot*** | 119,- |
| Battle Tech II** | 99,- |
| Crash Course** | 85,- |
| Hard Nova** | 79,- |
| Kick Off II** | 75,- |
| Kings Quest V** | 119,-/99,- |
| Knights of the Sky** | 109,- |
| Leisuresuit Larry III dt** | 99,- |
| Links** | 99,- |
| Lord of the Rings** | 99,- |
| MIG 29 Fulcrum* | 105,- |
| Panza Kick Boxing** | 79,- |
| Red Baron* | 99,- |
| Railroad Tycoon*** | 99,- |
| Rick Dangerous II** | 69,- |
| Secret of Monkey Island VGA*** | 99,- |
| Silent Service II*** | 99,- |
| Sim City Architecture 1** | 45,- |
| Sim City Architecture 2** | 45,- |
| Space Quest III dt.** | 99,- |
| Their Finest Hour*** | 89,- |
| Trans World** | 79,- |
| Warlords | 75,- |

| | |
|---|---|
| Ultima VI*** | 99,- |
| Wane Gretzky Icehockey II** | 75,- |
| Wing Commander*** | 109,-/99,- |
| Wing Com.Secret Miss.Disc*** | 45,- |
| ADLIB Sound Card | 289,- |
| Soundblaster | 399,- |

### AMIGA SUPER STARS

| | |
|---|---|
| Battle Command** | 69,- |
| Buck Rogers** | 79,- |
| Cadaver*** | 75,- |
| Chaos Strikes Back*** | 69,- |
| Dragon Wars*** | 75,- |
| Dungeon Master 1MB*** | 79,- |
| F-16 Falcon*** | 79,- |
| F-16 Falcon Mission Disc 1*** | 59,- |
| F-16 Falcon Mission Disc 2*** | 69,- |
| F-19 Stealth Fighter*** | 89,- |
| Great Courts II*** | 75,- |
| Indianapolis 500** | 75,- |
| Lemmings*** | 69,- |
| M.U.D.S.*** | 75,- |
| M1 Tank Platoon** | 89,- |
| Panza Kick Boxing** | 79,- |
| Paradroid 90*** | 69,- |
| Popolous*** | 69,- |
| Popolous Data Disc*** | 39,- |
| Power Monger*** | 79,- |
| Speedball II** | 75,- |
| Their Finest Hour** | 79,- |
| Ultima V*** | 89,- |
| Z-Out** | 59,- |

### AMIGA

| | |
|---|---|
| A-10 Tank Killer** | 85,- |
| Carthage | 69,- |
| Car vup | 69,- |
| Challengers** | 79,- |
| Chessmaster 2100* | 79,- |
| Final Whistle** | 35,- |
| Galactic Empire | 85,- |
| Golden Axe | 69,- |
| Harpoon | 85,- |
| Invest* | 69,- |
| James Pond** | 69,- |
| Killing Game Show | 69,- |
| Maupiti Island | 75,- |
| MIG 29 Fulcrum** | 95,- |
| Obitus | 89,- |
| Panza Kick Boxing | 79,- |
| Power Pack** | 69,- |
| Puzznic** | 69,- |
| Romance of the 3 Kingdoms | 119,- |
| Soccer Mania* | 69,- |
| Speedball II** | 75,- |
| Spindizzy Worlds* | 75,- |
| Spirit of Excalibur | 89,- |
| Super Off Road Racer* | 69,- |
| Team Suzuki | 69,- |
| Thalion First Year* | 65,- |
| Time Warp Dragons Lair II | 89,- |
| Trans World* | 79,- |
| Turrican* | 59,- |
| Typhoon of Steel | 89,- |
| War Game Const. Set | 89,- |
| Wolfpack** | 85,- |
| Slimline Laufwerk | 189,- |

**Super Famicom, die Super Konsole aus Japan.**

***!!! NEU CONSOLE CLUB No.1 die gigastarke deutschsprachige Konsolenzeitschrift 15,- !!!***

Bemerkung: 1-3 Sterne *, diese Spiele gefallen unseren Stargamblern Freddy, Jason, Puschel, Wulf, magic Jo und incredible Steve besonders gut.

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten.

**Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Plinganserstr., ca. 150m**
**Ebenfalls S-Bahn/Tram-Bahn/Bus-Haltestelle Harras**
**! Neue Anschrift: Plinganserstr. 26, 8000 München 70, Händleranfragen erwünscht !**
**Telefon: 089-760 51 51, Telefax: 089-769 80 24**

**089 / 7605151**

# KLAX KLEBT KONSEQUENT




Sollte der Klax-Aufkleber fehlen, könnt Ihr ihn gegen Einsendung eines mit 1 Mark frankierten Rückumschlags, auf dem Eure Adresse steht, bei uns nachbestellen. Unsere Anschrift:

**Markt & Technik Verlag AG**
**Zeitschriftenvertrieb**
**Kennwort:**
**Video-Games-Aufkleber**
**Hans-Pinsel-Str. 2**
**8013 Haar bei München**

Macht Euch schon mal auf die Suche nach einer freien Fläche, denn hier ist der offizielle Klax-Aufkleber, den Atari zur Startausgabe von *Video Games* beisteuerte. Dieses gute Stück ziert jeden Untergrund und weist den Kleberhüter als kundigen Videospieler aus. Viel Spaß damit (...und klax Dir einen)!



## DEUTSCHLAND (NES)

| Platz | Trend | Titel | Hersteller |
|---|---|---|---|
| 1 | ↑ | Teenage Mutant Turtles | Konami |
| 2 | → | Faxanadu | Nintendo |
| 3 | → | Double Dragon II | Acclaim |
| 4 | ↑ | Probotector | Konami |
| 5 | ↑ | Silent Service | Konami |
| 6 | → | Adventures of Bayou Billy | Konami |
| 7 | ↓ | Castlevania | Konami |
| 8 | ↓ | Mega Man | Capcom |
| 9 | → | Metal Gear | Konami |
| 10 | ↓ | Wizards & Warriors | Acclaim |



## DEUTSCHLAND (GAME BOY)

| Platz | Trend | Titel | Hersteller |
|---|---|---|---|
| 1 | → | Super Mario Land | Nintendo |
| 2 | → | Golf | Nintendo |
| 3 | → | Tennis | Nintendo |
| 4 | ↑ | Revenge of the Gator | Nintendo |
| 5 | ↑ | Fortress of Fear | Acclaim |
| 6 | ↑ | Gargoyle's Quest | Capcom |
| 7 | ↓ | Solar Striker | Nintendo |
| 8 | ↑ | Kwirk | Acclaim |
| 9 | ↓ | Alleyway | Nintendo |
| 10 | → | Qix | Nintendo |

## JAPAN (ALLE SYSTEME)

| Platz | Trend | Titel | SYSTEM |
|---|---|---|---|
| 1 | ↑ | F 1-Race | Game Boy |
| 2 | ↑ | Dragonball 2 | NES |
| 3 | ↑ | Sankokushi 2 | NES |
| 4 | ↓ | Dr. Mario | NES |
| 5 | ↓ | Rockman 3 | NES |
| 6 | ↑ | Super Mario Land | Game Boy |
| 7 | ↓ | Dr. Mario | Game Boy |
| 8 | ↑ | Twin Bee | Game Boy |
| 9 | ↑ | Tetris | Game Boy |
| 10 | ↑ | Tetris | NES |

## USA (ALLE SYSTEME)

| Platz | Trend | Titel | Hersteller |
|---|---|---|---|
| 1 | → | Super Mario Bros. 3 | NES |
| 2 | ↑ | Tetris | Game Boy |
| 3 | ↓ | Dr. Mario | NES |
| 4 | ↑ | Play Action Football | NES |
| 5 | → | Tetris | NES |
| 6 | ↑ | Super Mario Land | Game Boy |
| 7 | ↓ | Teenage Mutant Turtles | Game Boy |
| 8 | ↓ | Castlevania 3 | NES |
| 9 | ↑ | Dr. Mario | Game Boy |
| 10 | ↑ | Blades of Steel | NES |




# HITS

**Quellenangaben für die Hitparaden:** Deutschland (Game Boy): Flashpoint, Bad Segeberg • Deutschland (NES): Flashpoint, Bad Segeberg • Deutschland (Master System):Sega/Virgin, Hamburg • Deutschland (Mega Drive): Sega/Virgin, Hamburg • Deutschland (Lynx): Atari, Raunheim • Deutschland (PC-Engine): ECS, München • England (alle Systeme): Mean Machines • U.S.A. (alle Systeme): Famicon Magazine • Japan (alle Systeme): Famicon Magazine • Video Games (alle Systeme): Redaktion Video Games. Es handelt sich um eine Auflistung der Spiele, die bei den Tests in dieser Ausgabe die höchsten Spielspaß-Wertungen erzielten (die Bewertungen im Schwerpunktartikel "Ausgezeichnet" wurden nicht berücksichtigt). Die Spielspaß-Wertungen werden von den Testern Heinrich Lenhardt, Julian Eggebrecht, Martin Gaksch, Michael Hengst und Stephan Englhart festgelegt.



## DEUTSCHLAND (MASTER SYSTEM)

| Platz | Trend | Titel | Hersteller |
|---|---|---|---|
| 1 | ↑ | Super Monaco Grand Prix | Sega |
| 2 | ↑ | World Cup Italia '90 | Sega |
| 3 | ↓ | Parlour Games | Sega |
| 4 | → | Alex Kidd IV | Sega |
| 5 | ↑ | Aerial Assault | Sega |
| 6 | ↓ | Columns | Sega |
| 7 | ↑ | Golfamania | Sega |
| 8 | ↑ | Battle Out Run | Sega |
| 9 | ↑ | Ghostbusters | Sega |
| 10 | ↓ | California Games | Sega |

## DEUTSCHLAND (MEGA DRIVE)

| Platz | Trend | Titel | Hersteller |
|---|---|---|---|
| 1 | ↑ | Super Monaco Grand Prix | Sega |
| 2 | ↑ | Moonwalker | Sega |
| 3 | ↓ | Tournament Golf | Sega |
| 4 | → | Revenge of Shinobi | Sega |
| 5 | ↑ | Columns | Sega |
| 6 | ↓ | Ghostbusters | Sega |
| 7 | ↑ | Populous | Electronic Arts |
| 8 | ↓ | Zany Golf | Electronic Arts |
| 9 | ↑ | Phantasy Star II | Sega |
| 10 | ↓ | World Cup Italia '90 | Sega |

## DEUTSCHLAND (LYNX)

| Platz | Trend | Titel | Hersteller |
|---|---|---|---|
| 1 | → | Blue Lightning | Atari |
| 2 | ↑ | Slime World | Atari |
| 3 | → | Gauntlet | Atari |
| 4 | ↓ | Electrocop | Atari |
| 5 | ↑ | Klax | Atari |
| 6 | ↑ | Chip's Challenge | Atari |
| 7 | ↓ | Gates of Zendocon | Atari |
| 8 | ↑ | Road Blasters | Atari |
| 9 | → | Zalor Mercenary | Atari |
| 10 | → | Xenophobe | Atari |

## ENGLAND (ALLE SYSTEME)

| Platz | Trend | Titel | System |
|---|---|---|---|
| 1 | ↑ | Golden Axe | Mega Drive |
| 2 | → | Teenage Mutant Turtles | NES |
| 3 | ↓ | Golden Axe | Master System |
| 4 | → | Wonderboy III | Master System |
| 5 | → | Double Dragon II | NES |
| 6 | ↑ | John Madden Football | Mega Drive |
| 7 | ↓ | Revenge of Shinobi | Mega Drive |
| 8 | → | Super Mario Bros. 2 | NES |
| 9 | ↑ | Super Monaco Grand Prix | Master System |
| 10 | ↑ | Populous | Mega Drive |

## DEUTSCHLAND (PC ENGINE)

| Platz | Trend | Titel | Hersteller |
|---|---|---|---|
| 1 | → | Bonze Adventure | Taito |
| 2 | ↑ | Devil Crush | Naxat |
| 3 | → | Cyber Core | IGS |
| 4 | ↑ | Darius | Taito |
| 5 | → | World Court Tennis | Namcot |
| 6 | ↑ | Puzznic | Taito |
| 7 | → | Tiger Heli | Taito |
| 8 | ↓ | Son Son II | NEC Avenue |
| 9 | → | Wataru | Hudson |
| 10 | ↑ | Double Rings | Naxat |

## VIDEO GAMES (ALLE SYSTEME)

| Platz | Trend | Titel | System |
|---|---|---|---|
| 1 | ↑ | Super Mario World | Super Famicom |
| 2 | ↑ | Probotector | NES |
| 3 | ↑ | F-Zero | Super Famicom |
| 4 | ↑ | Kwirk | Game Boy |
| 5 | ↑ | Musha Aleste | Mega Drive |
| 6 | ↑ | Shanghai | Lynx |
| 7 | ↑ | Wonderboy III | Master System |
| 8 | ↑ | Ishido | Mega Drive |
| 9 | ↑ | Mickey Mouse | Mega Drive |
| 10 | ↑ | Puzznic | Game Boy |

# AUSGE-ZEICHNET

**Module für Euer Videospielsystem gibt's reichlich — doch welches sind die echten Spitzenspiele, die in jede Sammlung gehören? *Video Games* hat die absoluten Luxustitel zusammengestellt, die am meisten Spaß machen.**



Alle Module sind schon da: Wer bei seinem Händler nach einem neuen Videospiel Ausschau hält, trifft auf eine Auswahl, daß sich die Regalbalken biegen. Um Euch zu informieren, welche Neuheiten ihr Geld wert sind und welche nicht, präsentieren wir Euch in *Video Games* einen großen Testteil. Es gibt auch eine Menge Klassiker, die bereits vor einiger Zeit erschienen sind, aber immer noch zu den besten Spielen gehören. Die wichtigsten Evergreens, die in keiner Sammlung fehlen sollten, stellen wir Euch auf den nächsten Seiten vor. Die ausgezeichneten Prachtstücke wurden schön säuberlich nach Systemen geordnet. Für folgende Videospielkonsolen haben wir die "Greatest Hits" zusammengefaßt:

Game Boy
Lynx
Master System
Mega Drive
Nintendo Entertainment System (NES)
PC-Engine

In der Regel haben wir zehn Spiele pro System gekürt. Lediglich beim Lynx sind's nur fünf Module. Der Grund ist einfach: In der Vergangenheit waren noch nicht allzuviel Lynx-Module erschienen, so daß die Wahl von zehn Spitzentiteln das Ergebnis zu sehr verwässert hätte.

Jedes Modul wird mit der "Spielspaß"-Wertung bedacht, die von der *Video-Games*-Redaktion festgelegt wird (die Höchstwertung liegt bei 100; der Durchschnitt bei 50). Mit der Aufzählung der "Muß-Module" und den aktuellen Tests in dieser Ausgabe solltet Ihr bestens gerüstet sein, wenn Ihr das nächste Mal auf einen Spielefischzug im Kaufhaus geht. Viel Spaß!

*hl*

# DIE BESTEN GAME-BOY-SPIELE

## 1. TETRIS

Das weltweit erfolgreiche Tüftelspiel "Tetris" ist auf dem Game Boy eine wahre Pracht. Unterschiedlich geformte Klötzchen, die von oben in einen Zylinder herabfallen, müssen platzsparend angeordnet werden. Die Langzeitmotivation von Tetris ist dank dem einfachen, aber genialen Spielprinzip praktisch unbegrenzt. Zusätzlich zu den normalen Solo-Modi gibt es eine spezielle Zwei-Spieler-Variante, die man bei keiner anderen Tetris-Version findet. Wer hier besonders geschickt stapelt, kann dem Gegner das Leben zur Hölle machen. Tetris wird Euch auch im nächsten Jahrtausend noch an den Game Boy fesseln.

**Spielspaß: 96%**

*Wer bei Tetris mehrere Reihen auf einmal abbaut, erhält Bonuspunkte (Game Boy)*

## 2. TENNIS

Ob alleine gegen den Computer oder zu zweit mit einen Freund: "Tennis" auf dem Game Boy ist reif für den Grand-Slam-Sieg. Trotz schlichter Schwarzweiß-Grafik vermittelt es die Atmosphäre eines richtigen Tennismatches. Dank der durchdachten Steuerung herrscht kein Mangel an interessanten und spannenden Ballwechseln. Passierbälle, Volleys, Stops und Lobs schüttelt der trainierte Tennis-King locker aus dem Handgelenk. Ein zeitloses Modul, das heute schon zu den Klassikern zählt.

**Spielspaß: 89%**

## 3. SUPER MARIO LAND

Serienheld Mario hat den Sprung vom NES ("Super Mario Bros.") auf den Game Boy glänzend überstanden. Das grandiose Geschicklichkeitsspiel wartet mit jeder Menge versteckter Extras und Geheimgängen sowie neuen Spielelementen auf. Vier Levels mit je drei Abschnitten sind laufend, schießend und hüpfend zu überstehen.

**Spielspaß: 88%**

## 4. KWIRK

Bei der tollen Tüftelei "Kwirk" (auch unter dem Namen "Puzzle Boy" bekannt) kann man die zahlreichen Knobellevels entspannt lösen oder unter Zeitdruck rätseln. Das Spiel erinnert entfernt an die Kistenschieberei "Sokoban", entpuppt sich aber als langfristig motivierendes, eigenständiges Grübelvergnügen. Dank hunderter verschiedener Levels kommt so schnell keine Langeweile auf. Ein erfrischender Zwei-Spieler-Modus ist ebenfalls mit von der Partie.

**Spielspaß: 85%**

## 5. CASTLEVANIA: THE ADVENTURE

Die Game-Boy-Variante der Graf-Dracula-inspirierten "Castlevania"-Serie bietet exzellente Grafik und stimmungsvolle Musik. Vier große, sehr abwechslungsreiche Levels mit Dutzenden von versteckten Extras sind zu meistern. Die Game-Boy-Version wird im Sommer offiziell in Deutschland erscheinen.

**Spielspaß: 83%**

## 6. NEMESIS

Entgegen aller Vorurteile ("Ein Ballerspiel auf dem Game Boy? Das geht doch nicht!") spielt sich das von rechts nach links scrollende "Nemesis" hervorragend. Trotz des kleinen Bildschirms sind alle Details gut erkennbar. Fünf abwechslungsreiche Levels, die direkt anwählbar sind und robuste Endgegner beschäftigen Euch wochenlang. Auch dieser Konami-Hit kommt in den Sommermonaten offiziell in Deutschland heraus.

**Spielspaß: 82%**

## 7. DR. MARIO

Das Tüftelmodul "Dr. Mario" hebt sich von der Vielzahl "Tetris"-angehauchter Denkspiele für den Game Boy wohltuend ab. Von oben fallen verschiedene zweigeteilte Pillen in einen "infizierten" Becher herab. Diese Pillen müßt Ihr so geschickt mit den vorhandenen "Erregern" kombinieren, daß jeweils vier gleiche Pillenstücke neben- oder übereinander liegen. Mehrere Schwierigkeitsgrade und ein Zwei-Spieler-Modus sind mit von der Partie.

**Spielspaß: 82%**

## 8. PUZZNIC

Bei dem Grübelknüller "Puzznic" werden Eure grauen Zellen auf eine harte Bewährungsprobe gestellt. In über 100 kniffligen Levels müßt Ihr Symbolsteine so geschickt zusammenführen, daß zum Schluß keiner mehr übrig bleibt. Im Gegensatz zu "Tetris" oder "Dr. Mario" kommt es bei Puzznic einzig und allein auf Kombinationsgabe und nicht auf Fingerfertigkeit an. Die Bildschirmdarstellung ist übersichtlich und bereitet keinerlei (Sicht-)Probleme.

Netterweise gibt's nach jedem Level ein Paßwort, so daß man sich ständig einer neuen Herausforderung gegenübersieht.

**Spielspaß: 82%**

## 9. CHESSMASTER

Ein Schachcomputer für die Hosentasche? Kein Problem: Man nehme seinen Game Boy, füttere ihn mit dem "Chessmaster"-Modul und schon kann man beliebig rumrochieren und sizilianisch verteidigen. Das Können des Computergegners ist durchaus ausreichend, um Gelegenheits- und Hobbyspieler in Verlegenheit zu bringen.

**Spielspaß: 81%**

## 10. BOMBER BOY

Das dynamisch-destruktive Geschicklichkeitsspiel "Bomber Boy" zählt zu den absolut besten Zwei-Spieler-Modulen. Obwohl es auch alleine motivierend und fesselnd ist, zeigt es erst im Duett seine wahre Klasse. In einem mehrere Bildschirme großen Irrgarten (Ihr seht jeweils einen Ausschnitt) müßt Ihr Euren Gegner gekonnt "wegbomben". *mg*

**Spielspaß: 80%**

# DIE BESTEN MASTER-SYSTEM-SPIELE

## 1. R-TYPE

Durch acht von links nach rechts scrollende Levels steuert Ihr ein kleines Raumschiff, den "R-Type"-Fighter, um finsteren Außerirdischen Saures zu geben. Jede der Spielstufen wartet mit einer neuen farbenprächtigen Hintergrundgrafik auf. Die Gegner attackieren in ausgetüftelten Formationen Euer Raumschiff. Ein gutes halbes Dutzend toller Extrawaffen wie Lenkraketen, Laser und ein schützender Satellit, der ans eigene Schiff angekoppelt werden kann, runden das furiose Ballervergnügen ab.
**Spielspaß: 85%**

## 2. PHANTASY STAR

Das Sonnensystem Algol ist in Aufruhr, weil der böse Diktator Lassic die drei Planeten des Systems unter seine tyrannische Fuchtel gebracht hat. Nur Alis, die Schwester eines Rebellen, kann Lassic das Handwerk legen. In dem Science-fiction-Rollenspiel "Phantasy Star" erwarten Euch vier Spielfiguren, heiße Schlachten mit Monstern und viele Rätsel, die gelöst werden müssen.
**Spielspaß: 84%**

## 3. WONDERBOY III

Der dritte Teil der Geschicklichkeitsspiel-Serie "Wonderboy" schließt nahtlos an die Handlung von "Wonderboy in Monsterland" an. Der böse Drache ist besiegt, doch leider hat Wonderboy nun mit einem Fluch zu kämpfen. Um den wieder loszuwerden, muß der Wunderknabe eine Reihe dicker Monster besiegen. Ähnlich wie im Vorgänger findet Ihr Geschäfte, in denen bessere Ausrüstung gekauft werden kann. Wonderboy kann diesmal nicht nur ordentlich hauen, hüpfen und rennen, sondern sich auch in verschiedene Gestalten verwandeln.
**Spielspaß: 83%**



*R-Type: mit dem Satellit gegen die Feindesschar (Master System)*

## 4. WONDERBOY IN MONSTERLAND

Panik bricht in Wonderland aus. Ein gefräßiger Drache hat sich's hier gemütlich gemacht und terrorisiert die Einwohner. Ihr macht Euch in dem Geschicklichkeitsspaß "Wonderboy in Monsterland" auf den Weg, um den Drachen zu erledigen. Dieser sitzt am Ende von zwölf Spielstufen, die durchquert werden müssen.
**Spielspaß: 82%**

## 5. CALIFORNIA GAMES

Sechs für den amerikanischen Sonnenstaat typische Sportarten warten bei "California Games" auf bis zu acht Mitspieler. Das Geschicklichkeitsspektrum reicht vom Fahren mit dem Skateboard übers Frisbeewerfen bis zum Surfen.
**Spielspaß: 81%**

## 6. ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Eines der ersten Master-System-Module überhaupt gehört immer noch zum Besten, was diese Konsole zu bieten hat. Klein-Alex ist ein Prinz, der sich auf die lange Reise in sein Heimatland macht.
**Spielspaß: 81%**

## 7. SHANGHAI

Das Spielprinzip des Denkspielklassikers "Shanghai" ist ebenso simpel wie suchtverdächtig. 144 Steine sind zu Beginn kunstvoll gestapelt und müssen komplett abgeräumt werden. Die Tücke dabei: Die Steine haben unterschiedliche Symbole, und es können nur jeweils zwei Klötze mit gleicher Markierung vom Feld entfernt werden.
**Spielspaß: 80%**

## 8. POWER STRIKE

Durch rund zehn von oben nach unten scrollende Spielstufen muß sich ein kleines Raumschiff gegen eine Riesenschar von Gegnern behaupten. Besonders beeindruckend ist bei "Power Strike" neben der Masse an Sprites und der knallbunten Grafik die Auswahl an Extras. Die acht Zusatzwaffen reichen vom simplen Extralaser bis zu einer Art bildfüllendem Scheibenwischer, der alles vom Schirm fegt. Dieser Actionveteran sticht in puncto Technik und Spielbarkeit locker viele der neueren Module für das Master System aus.
**Spielspaß: 79%**

## 9. SHINOBI

Durch fünf Levels, die jeweils in drei bis vier Abschnitte unterteilt sind, steuert Ihr einen Ninja, der in einer Rettungsaktion unterwegs ist. Per fernöstlicher Prügelkunst und gezieltem Schleudern von Wurfsternen bekämpft Ihr skrupellose Terroristen, die Kinder entführt haben. Ist ein Level geschafft, folgt eine spezielle 3-D-Bonusrunde, in der Ihr Euch durch Wurfgeschick eine Portion Ninja-Magie verdienen könnt.
**Spielspaß: 78%**

## 10. GOLVELLIUS

Der unverkennbare Ziehvater des Action-Adventures "Golvellius" ist das berühmte "Legend of Zelda" vom Nintendo Entertainment System. Ein großer Kontinent soll erforscht werden, in dem es vor Geheimgängen, Läden, Extrawaffen und Monstern nur so wimmelt. Golvellius hat schöne, bunte Grafik und hält vor allem passionierte Kartenzeichner eine ganze Weile an den Bildschirm gefesselt. Eine Paßwortfunktion sorgt dafür, daß Ihr nicht immer wieder von vorne anfangen müßt. *mh*
**Spielspaß: 74%**

# DIE BESTEN MEGA-DRIVE-SPIELE

## 1. THE REVENGE OF SHINOBI

Kaum ein Actionspieler kann sich der Faszination dieser perfekt gemachten fernöstlichen Mischung aus Kämpfen, Springen und Entdecken entziehen. Im fernen Japan startend, muß sich Shinobi, der Ninja-Held vom Dienst, nach Amerika durchschlagen, um dort den Kopf der üblen "Neo-Zeed"-Bande zu besiegen. Intelligent gestaltete Levels vereinen sich bei diesem Modul mit fantastischer Steuerung, abwechslungsreicher Grafik und einem hitverdächtigen Soundtrack. "The Revenge of Shinobi" sei allen Actionfans wärmstens empfohlen.
**Spielspaß: 93%**

## 2. KLAX

Das Schnelldenkerspiel "Klax" macht momentan nahezu jede Konsole unsicher. Auch auf dem Mega Drive seid Ihr gegen Suchtattacken nicht gefeit, wenn es darum geht, verschiedenfarbige Klötzchen in Reihen und Diagonalen zu stapeln. Da der Denkspielkonkurrent "Tetris" fürs Mega Drive nicht erschienen ist, kommt man als Liebhaber dieses Spieletyps kaum an Klax vorbei (nur als Japan-Import erhältlich).
**Spielspaß: 89%**

## 3. THUNDER FORCE III

Für Baller-Gourmets ist "Thunder Force III" ein wahres Festessen: Auf sieben Stufen verstreut bietet das Modul so ziemlich alles, was Herz und Daumen eines Actionspielers erfreut. Jeder Level ist vollgestopft mit einfallsreichen Gegnern, glänzt durch abwechslungsreiche Grafik, brillanten Sound und einfallsreiche Endgegner. Dieses rassige Modul ist momentan nur als Japan-Direktimport erhältlich und hat deshalb keine deutsche Anleitung.
**Spielspaß: 87%**




*The Revenge of Shinobi setzt Actionmaßstäbe (Mega Drive)*

## 4. POPULOUS

Das geniale Strategiespiel "Populous" ist einer der größten Computersoftware-Erfolge der letzten Zeit und wurde tadellos fürs Mega Drive umgesetzt. In der Rolle eines gottähnlichen Wesens muß der Spieler in vier verschiedenen Klima- und Landschaftszonen die Entwicklung seines eigenen Volks fördern und durch den Einsatz von Naturkatastrophen den Gegner und dessen Mannen zurückwerfen.
**Spielspaß: 86%**

## 5. MUSHA ALESTE

Auf dem Mega Drive herrscht wirklich kein Mangel an grafisch aufwendigen Actionspielen. Der Japan-Import "Musha Aleste" gilt derzeit als Superstar auf dem Gebiet der laserhaltigen Effekthascher. Soviel Scrolling-Pracht sieht man nicht alle Tage.
**Spielspaß: 84%**

## 6. MICKEY MOUSE

Die berühmteste Comicfigur der Welt ist der Star in einem atemberaubenden Geschicklichkeitsspiel. "Mickey Mouse in the Castle of Illusion" bietet eine astreine Steuerung sowie eine Fülle an optischen Leckereien.
**Spielspaß: 82%**

## 7. HELLFIRE

Alle, die dachten, daß so schnell kein Ballerspektakel an das fantastische Thunder Force III herankommen würde, wurden mit Hellfire eines Besseren belehrt. Technisch zwar bei weitem nicht so perfekt und eindrucksvoll bietet das Spiel ganz andere Qualitäten: Gut abgestimmte Extrawaffen, bunte Grafiken und vor allem ein weitaus weniger hektischer Spielfluß sind die Trümpfe. Für die "ruhigeren" Actionspieler mag Hellfire sogar die bessere Wahl sein (z.Zt. nur als Import erhältlich).
**Spielspaß: 82%**

## 8. PHANTASY STAR II

Wieder einmal wurde ein Völkchen lauterer Leute von einem bösen Herrscher versklavt. Doch noch ist nicht alles verloren; gibt es doch einen wackeren Helden, der sich daran macht, den Planeten zu retten. So alt die Story auch klingen mag, so taufrisch spielt sich Phantasy Star II, der Rollenspielhammer auf dem Mega Drive. Ein umfangreiches Spiel mit genial einfacher Steuerung, ideal für Rollenspieleinsteiger.
**Spielspaß: 82%**

## 9. SOKOBAN

Noch nie hat Kistenschieben soviel Spaß gemacht wie bei dem Knobelknüller "Sokoban". Die Aufgabe klingt einfach, ist aber nur mit viel Nachdenken zu lösen: Eine Anzahl von Kisten muß in einem Labyrinth auf bestimmte Plätze geschoben werden. Die schlichte Präsentation schadet dem klassischen Knobelspaß in keinster Weise. Hunderte von Levels und ein Paßwortsystem halten Euch lang bei Laune. Auf dem Mega Drive ist Sokoban neben Klax das beste Spiel des Denk- und Grübelgenres (z.Zt. nur als Import erhältlich).
**Spielspaß: 81%**

## 10. GHOULS'N GHOSTS

Ein tapferer Ritter im immerwährenden Kampf gegen das Böse, um die geliebte Prinzessin zu befreien — das ist die Story des Klassiker-"Ghosts'n-Goblins"-Nachfolgers "Ghouls'n Ghosts". Wie schon im Vorgängerspiel kann der Ritter zwischen verschiedenen Waffen wählen und bekommt von Zeit zu Zeit eine goldene Rüstung, die ihm Zauberkräfte verleiht. Die Mixtur aus Springen und Ballern glänzt mit überragenden Grafiken und fantastischen Musikstücken, die den Spieler bei seiner schweren Aufgabe begleiten. *je*
**Spielspaß: 78%**

# DIE BESTEN NES-SPIELE

## 1. ICE HOCKEY

Ein eiskaltes Vergnügen: Ob gegen den Computer oder einen Freund — diese Eishockeysimulation bietet jede Menge Spaß, Spannung und Tempo. Blitzschnell geht es hin und her, eine Torszene jagt die andere. Natürlich gibt es auch herzhafte Checks: Wird ein Spieler zu oft umgehauen, zettelt er sogar eine Schlägerei an. Die Steuerung ist einfach und exakt (ein Feuerknopf dient zum Passen, einer zum Schießen). Daß die Grafik nicht sonderlich spektakulär aussieht, kann man verschmerzen.

**Spielspaß: 90%**

## 2. SUPER MARIO BROS.

Auch heute gehört der Ur-Super-Mario noch zu den Nintendo-Spielen, die in keiner Sammlung fehlen sollten. In acht Welten, die in je vier Zonen unterteilt sind, macht sich Mario auf die Suche nach einer entführten Prinzessin. Die Levels werden von tödlichen Monstern bewacht. Indem er gegen bestimmte Blöcke springt, kommt Mario an Extrakräfte heran. Mit ihnen wächst unser Held, kann schießen oder sogar vorübergehend unverwundbar werden. Steuerung und Spielbarkeit dieses Evergreens setzen immer noch Maßstäbe; viele versteckte Details kurbeln die Motivation ordentlich an.

**Spielspaß: 90%**

## 3. PROBOTECTOR

Bei Probotector geht es den bösen Außerirdischen mit großen Kalibern und viel Kawumm an den Kragen. Die Grafik ist spitze, außerdem dürfen auch zwei Spieler gleichzeitig ran. Einen ausführlichen Test dieses Paradeballerspiels findet Ihr in dieser Ausgabe.

**Spielspaß: 88%**




*Kühle Kufenkünste mit Ice Hockey (NES)*

## 4. TETRIS

Das Puzzlespiel aus der Sowjetunion macht nahezu jedes Videospielsystem unsicher. Auch Besitzer eines Nintendo-Entertainment-Systems sind nicht vor dem "Tetris"-Virus gefeit: Wer einmal damit anfängt, hört nicht so leicht wieder auf. Mit zwei Spielmodi könnt Ihr hier versuchen, die anrauschenden Klötzchen möglichst lückenlos zusammenzuschieben, bevor sie den unteren Rand des Spielfelds erreichen.

**Spielspaß: 88%**

## 5. ZELDA II: ADVENTURE OF LINK

Link, der niedliche Held aus "Legend of Zelda" besteht hier neue Abenteuer. Action mit Tiefgang wird geboten: Eure Geschicklichkeit wird bei vielen Kämpfen erprobt, aber man muß auch magische Kräfte einsetzen, um alle Geheimnisse zu entdecken. Einige Hinweise erscheinen in Englisch auf dem Bildschirm. Im Vergleich zum Vorgänger wurde vor allem die Grafik stark verbessert. Dank einer im Modul eingebauten Batterie könnt Ihr Euren Spielstand speichern.

**Spielspaß: 85%**

## 6. LEGEND OF ZELDA

Mag dieses Modul auch schon ein paar Jährchen auf dem Buckel haben — Spaß bringt's immer noch. Beim klassischen Action-Adventure "Legend of Zelda" wagt Ihr Euch in unterirdische Verliese, bekämpft Monster mit verschiedenen Waffen und müßt viele versteckte Geheimnisse erkunden. Die Grafik wirkt ein wenig angestaubt, aber spielerisch gehört das Modul immer noch zur Elite. Bis zu drei Spielstände können komfortabel gespeichert werden, da eine Batterie ins Modul eingebaut wurde.

**Spielspaß: 84%**

## 7. GRADIUS

Eines der innovativsten Ballerspiele der 80er Jahre ist immer noch für wundgespielte Daumen gut. "Gradius" gilt als Prototyp des modernen Extrawaffen-Actionspiels. Ihr steuert Euren wendigen Weltraumflitzer durch acht spannende Levels, wehrt Euch gegen die Schergen eines bösen Sternenimperiums und sammelt fleißig Bonuskapseln auf. Spielerisch und technisch ist Gradius ein unverwüstlicher Action-Leckerbissen

**Spielspaß: 84%**

## 8. PUNCH-OUT

Der Weg zum Weltmeistertitel ist lang. Eure ersten Gegner im Boxring sind bessere Sparrings-Partner, die man mit ein paar liebevollen Schwingern in die Seile schickt. Aber schon bald lauern fiese Brocken auf Euch, die nur mit bestimmten Taktiken bezwungen werden können. Gegnernamen wie "Super Macho Man" sprechen wohl für sich. Wer lange genug durchhält, darf gar gegen den lieblichen Mike Tyson antreten — wohl bekomm's. In Sachen Steuerung und gewitzter Grafik ist "Punch Out" allen anderen Boxsimulationen mehrere Faustlängen voraus — ein echter Treffer eben.

**Spielspaß: 84%**

## 9. R.C. PRO-AM

So ein Autorennen habt Ihr noch nicht erlebt: Vier Töff-Töffs brummen auf zwei Dutzend Pisten. Drei Flitzer werden vom Computer gesteuert, den vierten kontrolliert Ihr. Eure wichtigste Aufgabe ist es, nicht Letzter zu werden — dann ist das Spiel gnadenlos zu Ende. Auf den Strecken liegen prima Extras rum, die Ihr durch Berührung aufsammeln solltet. Neben griffigeren Reifen und schnelleren Motoren winken Euch Raketen und Tellerminen, mit denen Ihr die lästige Konkurrenz für ein paar Sekunden wirkungsvoll aufhalten könnt.

**Spielspaß: 83%**

## 10. LIFE FORCE

Der Nachfolger zum Weltraumopa "Gradius" läßt Ballerherzen schneller pochen. Was hier grafisch und spielerisch geboten wird, ist eine Schau. Abwechselnd scrollen die Levels zur Seite und nach oben; verschiedene Extrawaffen helfen im Kampf gegen die Alien-Raumschiffe und zwei Spieler können gleichzeitig antreten. *hl*

**Spielspaß: 81%**

# DIE BESTEN PC-ENGINE-SPIELE

## 1. WORLD COURT TENNIS

Das beste Sportspiel für die PC-Engine. Computergegner aus der Herren- und Damenweltrangliste mit individuellen Stärken und Schwächen, drei unterschiedliche Bodenbeläge und eine brillante Steuerung verhelfen diesem Modul zum Sonnenplatz auf dem Centre Court. Bis zu vier Spieler können gleichzeitig mitmachen. Alle wichtigen Schläge und Tennistechniken sind möglich

**Spielspaß: 90%**

## 2. KLAX

"Klax" ist die amerikanische Antwort auf die friedliche "Tetris"-Invasion der UdSSR. Es herrscht etwa gleiche Suchtgefahr: Am Ende eines Förderbandes fängt man Klötzchen auf, um sie in Spalten einzusortieren. Ihr müßt bestimmte Vorgaben erfüllen, indem Ihr die Klötze in Reihen oder Diagonalen anordnet. Mit einer guten 3-D-Perspektive, passendem Sound und Sprachausgabe wurde dieser Spielhallenhit hervorragend für die PC-Engine umgesetzt.

**Spielspaß: 90%**

## 3. R-TYPE

Als der Spielhallenautomat "R-Type" erschien, war die Begeisterung über die fantastischen Grafiken und innovativen Extrawaffen groß. Der japanische Hersteller Irem setzte damit einen Meilenstein in der Ballerspielentwicklung. Die Umsetzung für die PC-Engine ist mit der Spielhallenversion praktisch identisch. Aus Speicherplatzgründen mußten die acht Stufen des Vorbilds allerdings auf zwei Module verteilt werden. R-Type I bietet die Levels 1 bis 4 und R-Type II die Stufen 5 bis 8. Interessanterweise erschien R-Type als eines der ersten PC-Engine-Module überhaupt und ist trotz dieser Betagtheit immer noch eines der besten Ballerspiele.

**Spielspaß: 89%**




*Son Son fürchtet keine dicken Monster (PC-Engine)*

## 4. SON SON II

Ein Miesling hat Deine besten Kumpels entführt. Mit unterschiedlichen magischen Tricks, die man sich genauso wie andere Bonusgegenstände (z.B. für mehr Prügel-Power) kaufen kann, zieht man deshalb los zum munteren Monsterplätten. Die nötige Kaufkraft verschafft Ihr Euch durchs Aufsammeln von Früchten, die als Lohn fürs Besiegen von Gegnern erscheinen. Vor allem wegen der sehr guten Steuerung spielt sich diese Mischung aus Jump-and-Run und Action hervorragend.

**Spielspaß: 88%**

## 5. MR. HELI

Einen kleinen roten Hubschrauber steuernd kämpft Ihr Euch durch acht abwechslungsreiche Levels. Um mit den zahlreichen Gegnern besser fertigzuwerden, kann man Kristalle einsammeln, die sich gegen Extras eintauschen lassen: Streuschuß, Schutzschirm, Lenkraketen und Lebensenergie gehören zum reichhaltigen Angebot. "Mr. Heli" ist drollig, spannend, einfallsreich, motivierend und stimulierend.

**Spielspaß: 88%**

## 6. GALAGA '88

1988 erschien eine kräftig aufgemöbelte Version des Action-Oldtimers "Galaga". Das sattsam bekannte Spielprinzip macht immer noch Spaß. In abenteuerlichen Formationen rauschen diverse Weltraum-Flattervögel über den Bildschirm, die der Spieler mit seiner nach links und rechts steuerbaren Kanone zerbröseln soll. Mit ein paar Extrawaffen sowie witzigen Grafik- und Soundspezialitäten kann sich Galaga immer noch sehen (und spielen) lassen.

**Spielspaß: 87%**

## 7. DRAGON SPIRIT

Urweltliche Pixelpracht: Höhlen, Vulkane, Eiswelten und Wüsten — "Dragon Spirit" hat acht abwechslungsreiche Welten mit einer Unmenge verschiedener Monster parat. Dieser Herausforderung setzt unser Held, ein waschechter Drache, seine geballte Feuerkraft entgegen. Aufgerüstet mit zusätzlichen Köpfen macht es so richtig Spaß, sich durch die Levels zu brutzeln.

**Spielspaß: 84%**

## 8. PC GENGIN

Besonders witzige Grafik und gute neue Ideen bekommt Ihr hier im Dutzend billiger geboten. Der Titelheld ist ein süßer Steinzeitknirps, der in schönster Jump-and-Run-Manier durch viele Levels mit prähistorisch-putzigen Gegnern hüpft. Unser Knirps ist Vegetarier. Verschnabuliert er ein herumliegendes Stück Fleisch, wird er vorübergehend zum Berserker und klopft die stärksten Gegner um. Ein humorvolles Spiel, dessen moderater Schwierigkeitsgrad auch Einsteigern eine Chance läßt.

**Spielspaß: 84%**

## 9. PUZZNIC

Obwohl man in letzter Zeit mit Puzzle- und Denkspielen geradezu überflutet wird, kommt man nicht an diesem Vertreter vorbei. "Puzznic" ist ein echter Gehirnzellen-Vibrator und etwas weniger hektisch als Klax. Ziel des Spiels ist es, gleichfarbige Symbole zusammenzurücken. Der Aufbau der über 100 Levels und die Gesetze der Schwerkraft (Schubs, Plumps...) haben oft komplizierte Kettenreaktionen zur Folge. Den simplen Grundregeln zum Trotz gibt's viel zum Grübeln.

**Spielspaß: 84%**

## 10. BOMBER MAN

Allein ist's "nur" ganz nett, aber zusammen mit ein paar Freunden mutiert dieses Modul zum exquisiten Multispielerspaß. In einem Labyrinth setzt jeder seine Bömbchen ab, um Extras freizusprengen und primär die Gegner zu rösten. Da alle gleichzeitig gegeneinander spielen, ist viel Platz für Hinterlist und mutige Harakiri-Attacken: ein Festival der niederen Instinkte.

Für Solospieler gibt es einen speziellen Modus mit mehreren Welten. Mehr dazu im ausführlichen Test in dieser Ausgabe. *se*

**Spielspaß: 84%**

# DIE BESTEN LYNX-SPIELE

## 1. KLAX

Bei der grandiosen Geschicklichkeitsgrübelei "Klax" müßt Ihr verschiedenfarbige Klötzchen sortieren. Diese kommen auf einem Förderband angepoltert. Ihr steuert eine Schaufel am Ende des Bandes und solltet immer drei gleichfarbige Steine diagonal, neben- oder übereinander stapeln. 100 knackige Levels warten.
**Spielspaß: 90%**

## 2. SHANGHAI

Kaum ein anderes Modul hat eine so beruhigende Wirkung auf den Spieler. Bei der Memory-Variante "Shanghai" müssen in einem Stapel aus unterschiedlichen Spielsteinen jeweils Paare gesucht und anschließend weggeklickt werden. Das Spielprinzip ist zeitlos spannend.
**Spielspaß: 85%**

## 3. CHIP'S CHALLENGE

Wochenlanges Tüftelvergnügen ist allen Besitzern der ausgezeichnet durchdachten Grübelei "Chip's Challenge" gewiß. Satte 144 unterschiedliche Levels sind zu lösen; nach jeder geschafften Spielstufe winkt ein Paßwort. Ein gutes Dutzend innovative Spielelemente sorgen dafür, daß jeder Level eine neue Herausforderung birgt. Damit sich der Frustfaktor nicht so stark bemerkbar macht, darf man einen Level nach einer bestimmten Anzahl verzweifelter Fehlversuche überspringen.
**Spielspaß: 84%**

## 4. ROAD BLASTERS

Bei dem actionhaltigen Autorennen "Road Blasters" (man überholt nicht nur andere Fahrzeuge, sondern kitzelt sie auch etwas mit der Bordkanone) läuft der 3-D-Chip des Lynx zu Hochtouren auf. Die Grafik ist erfrischend flott und herrlich ruckfrei. Objekte am Straßenrand und andere Autos kommen stufenlos näher. Gegenüber dem Spielautomatenvorbild wurden so gut wie keine Abstriche gemacht. Mehrere Dutzend Levels sorgen für langfristiges Rennvergnügen.
**Spielspaß: 74%**

## 5. SLIME WORLD

Wer schon immer unterirdische Labyrinthe, angefüllt mit tonnenweise Schleim, gefährlichen Gegnern und massig Extrawaffen erkunden wollte, der ist mit "Slime World" bestens bedient. Sechs umfangreiche, frei anwählbare Irrgärten mit schaurig-schöner Grafik dürfen von bis zu acht Lynx-Besitzern gleichzeitig erforscht werden. Dank einem Paßwort kann man das Untertageabenteuer jederzeit abbrechen. Im Alleingang "nur" ein unterhaltsames, gut spielbares Action-Adventure, mutiert Slime World ab zwei Spielern aufwärts zur grandiosen Schleimschlacht. mg
**Spielspaß: 72%**

# ÜBER 50 HARTE TESTS

Vorhang auf zum Testteil von *Video Games*: Wir sagen Euch, welche neuen Spielmodule Ihr haben solltet und welche man getrost vergessen kann.

◆ Willkommen zum Herzstück von *Video Games*, dem Testteil. Wir haben die wichtigsten Neuerscheinungen für die populärsten Videospielsysteme genau untersucht und mit messerscharfen Wertungen bedacht. Damit Ihr die Module für Euer Videospiel sofort findet, haben wir alle Tests nach Systemen geordnet.

Die Schar der Game-Boy-Anhänger darf frohlocken: Nachdem man sich an "Super Mario Land" oder "Tetris" schon ein bißchen sattgespielt hat, flutscht jetzt eine zweite Welle mit neuen Modulen in die Läden. Abwechslung ist Trumpf: Mit "Chessmaster" verwandelt Ihr Euren Game Boy zum Schachcomputer, "Kwirk" ist ein fesselndes Tüftelspiel und "Revenge of the Gator" bringt einen leibhaftigen Flipper auf den Bildschirm. Große Namen sind auch reichlich vertreten. "Chase HQ" und "Paperboy" sind z.B. Umsetzungen von Spielautomaten; die "Teenage Mutant Hero Turtles", von Film und Fernsehen bestens bekannt. Beim Konkurrenten mit dem Farbbildschrim, Ataris Lynx-Konsole, wird an vielen neuen Spielen noch gearbeitet. Ihr findet deshalb einen Extravorabbericht im Aktuellteil dieser Ausgabe. Bei den Tests sollte sowohl für Actionfans ("Rygar") als auch für Denksportfreunde ("Shanghai") etwas dabei sein.

Von den tragbaren Konsolen zu den Heimgeräten: Beim Nintendo Entertainment System (NES) stapeln sich die technisch hochkarätigen Umsetzungen berühmter Spielhallenklassiker. "Gauntlet II" und "Road Blasters" brauchen den Vergleich mit den Automatenvorbildern nicht zu scheuen. Auch auf anderen Gebieten gibt es interessante NES-Neuheiten. Mittelalterliche Strategie wird von Euch bei "Defender of the Crown" gefordert; "Days of Thunder" sowie "Super Off Road" sind zwei recht unterschiedliche Autorennen und hinter "Jack Nicklaus Championship Golf" verbirgt sich eine Simulation dieser Nobelsportart.

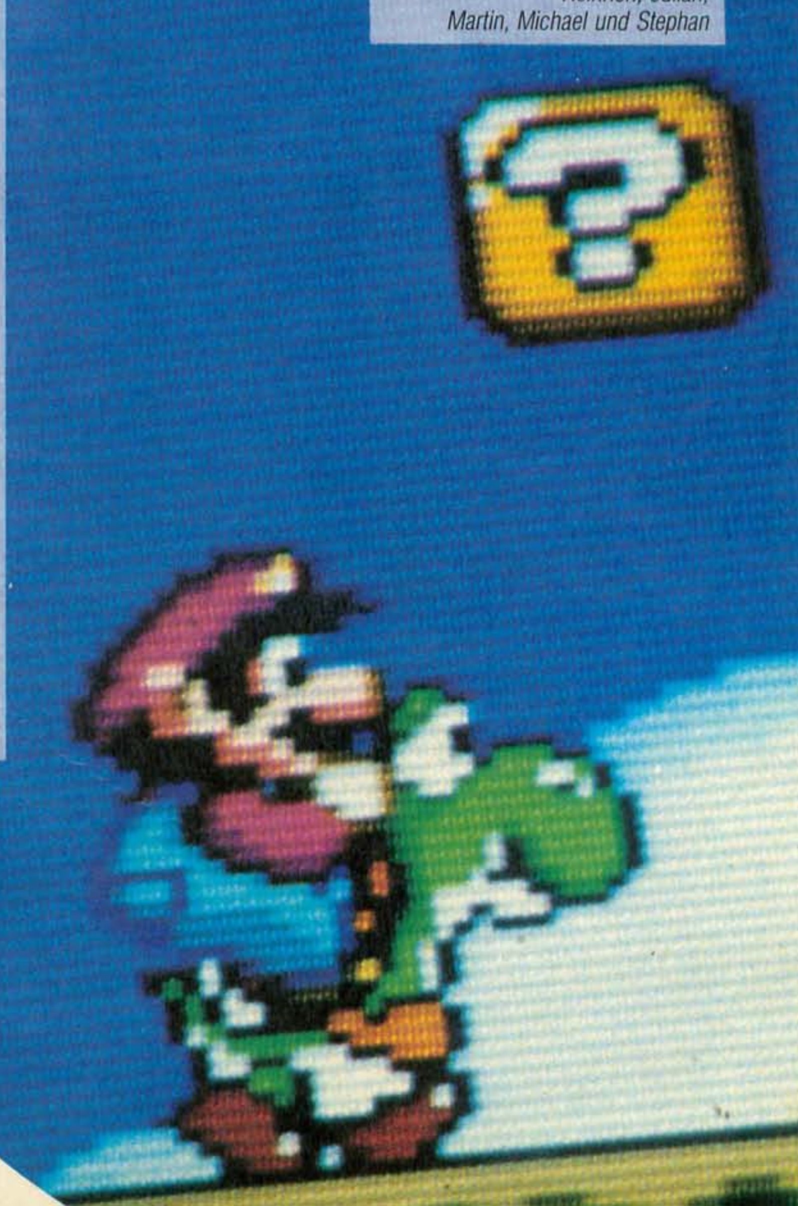
Für das Sega Master System erscheinen immer mehr Module von unabhängigen Softwarefirmen wie U.S. Gold oder Tecmagik. Die Qualität der Module dieser Newcomer ist erfreulich hoch, wie die Tests von "Pac-Mania", "Gauntlet" und "Impossible Mission" beweisen. Sega selber schlief nicht und schickt mit "Dick Tracy" einen leibhaftigen Kinohelden in den Modulschacht. Beim großen Bruder des Master Systems, dem Mega Drive, stehen weiterhin fetzige Actionspektakel hoch im Kurs. Die tollen Grafikfähigkeiten dieser Supermaschine werden immer besser ausgereizt, wie z.B. die Tests von "Musha Aleste" und "Strider" beweisen. Doch neben den aufregenden Weltraumgefechten bekamen wir genug Module mit delikaten Spielealternativen vor die Joypads: "Ishido" bietet Denksport pur, "Sword of Vermillion" ist ein saftiges Fantasy-Abenteuer und "Mickey Mouse" ein wunderhübsches Hüpfspiel mit Walt Disneys berühmtester Comic-Figur.

Neben diesen bekannten Systemen wollen wir Euch auch über das Neueste für die japanischen Konsolen PC-Engine und Super Famicom informieren, die noch nicht offiziell in Deutschland erschienen sind. Bei der Engine stapeln sich die technisch brillanten Ballerspiele wie "Violent Soldier"; beim Super Famicom nehmen wir den ersten Modulschwung für dieses vielgepriesene neue System unter die Lupe. Klar, daß besonders beim Testen von "Super Mario World" so manche "Überstunde" draufging. Diesem Edel-Geschicklichkeitsspiel verdanken wir auch das "Sprite des Monats" in dieser Ausgabe.

Wir Ihr seht, erwartet Euch ein ganz dicker Brocken an ausführlichen Tests. Insgesamt besprechen wir mehr als 60 Module und hoffen, Euch damit ein paar Anregungen beim Videospielekauf zu geben.

Viel Vergnügen wünscht Euer *Video Games-Testteam:*

*Heinrich, Julian, Martin, Michael und Stephan*



***Das "Sprite des Monats" ist diesmal Nintendos Superstar Mario. In Japan darf man sich bereits mit dem vierten Super-Mario-Modul "Super Mario World" vergnügen. Bei seinen neuesten Abenteuern stößt Mario auch auf einen niedlichen Schildkrötendrachen, den er auf diesem Bild reitet — süß hoch drei.***

# WERTUNGS-WUT

In Video Games gibt es so viele Tests, daß die Joypads schmoren. Nach welchem Schema wir jedes Modul unter die Lupe nehmen, verrät dieser kleine Testleitfaden.

Ein neues Videospielmodul zu bewerten, ist gar nicht mal leicht. Es ist bei weitem nicht damit getan, nur mit Schlagworten wie "Toll" oder "Pfui" um sich zu werfen. Wir wollen jede Neuerscheinung ebenso kritisch wie objektiv nach einheitlichen Richtlinien besprechen.

## DIE TESTER

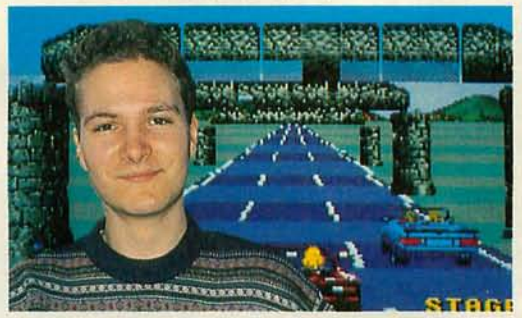
Sechs mit allen Extrawaffen gewaschene Videospielfans sitzen an den Redaktions-Joypads, um für Video Games die aktuellen Titel zu prüfen. Die Mitglieder unseres Teams sind Heinrich Lenhardt, Julian Eggebrecht, Martin Gaksch, Michael Hengst, Stephan Englhart und Winnie Forster. Rechts seht Ihr die Konterfeis dieser Knaben, von denen jeder einige seiner persönlichen Videospielklassiker vorstellt. Jedes Modul wird von einem Mitglied dieses Teams geprüft. Die Wertungen werden gemeinsam ausdiskutiert, um eine objektive Beurteilung zu gewährleisten.



*Winnie Forster begeistert sich für Phelios (Mega Drive), R-Type (PC-Engine), Tetris (Game Boy) und Mickey Mouse (Mega Drive)*



*Stephan Englhart spielt besonders gerne Tetris (Game Boy), Nectaris (PC-Engine), Kwirk (Game Boy), Violent Soldier (PC-Engine)*




*Julian Eggebrecht schwärmt für Super Mario Bros. 1-4 (NES/Super Famicom), R-Type (PC-Engine) und Revenge of Shinobi (Mega Drive)*



*Heinrich Lenhardts Lieblinge sind Probotector (NES), Ice Hockey (NES), Tennis (Game Boy), Klax (Lynx) und Tetris (Game Boy)*




*Martin Gaksch läßt alles stehen und liegen für Super Mario Bros. 1-4 (NES/Super Famicom), Tetris (Game Boy) und Galaga '88 (PC-Engine)*



*Michael Hengst amüsiert sich aufs Heftigste mit Legend of Zelda (NES), Phantasy Star II (Mega Drive) und Golvellius (Master System)*

## DIE SPIELE

Wir besprechen Videospielmodule, die vor kurzem erschienen sind oder in Kürze veröffentlicht werden. Manchmal besprechen wir auch eine Videospielneuheit aus Japan oder den USA, die noch nicht offiziell in Deutschland erschienen ist. Solche Importe sind nur bei speziellen Versandhändlern erhältlich. Importmodule haben in der Regel keine deutsche Anleitung. Wir weisen deshalb im Artikel darauf hin, wenn es sich bei dem getesteten Spiel um einen Import handeln sollte.

Bei der Auswahl der Module haben wir uns etwas auf die besseren Spiele konzentriert, denn schließlich will man über die tollen Titel mehr erfahren als über die Gurken, für die man ohnehin kein Geld verheizen sollte.

## DAS FAZIT

Jeder Test ist in zwei Teile gegliedert. Zunächst beschreiben wir den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels, ohne das Gebotene irgendwie zu bewerten. Lob und Tadel heben wir uns für das Fazit des jeweiligen Testers auf, das am Ende des Tests in fettgedruckter Schrift erscheint.

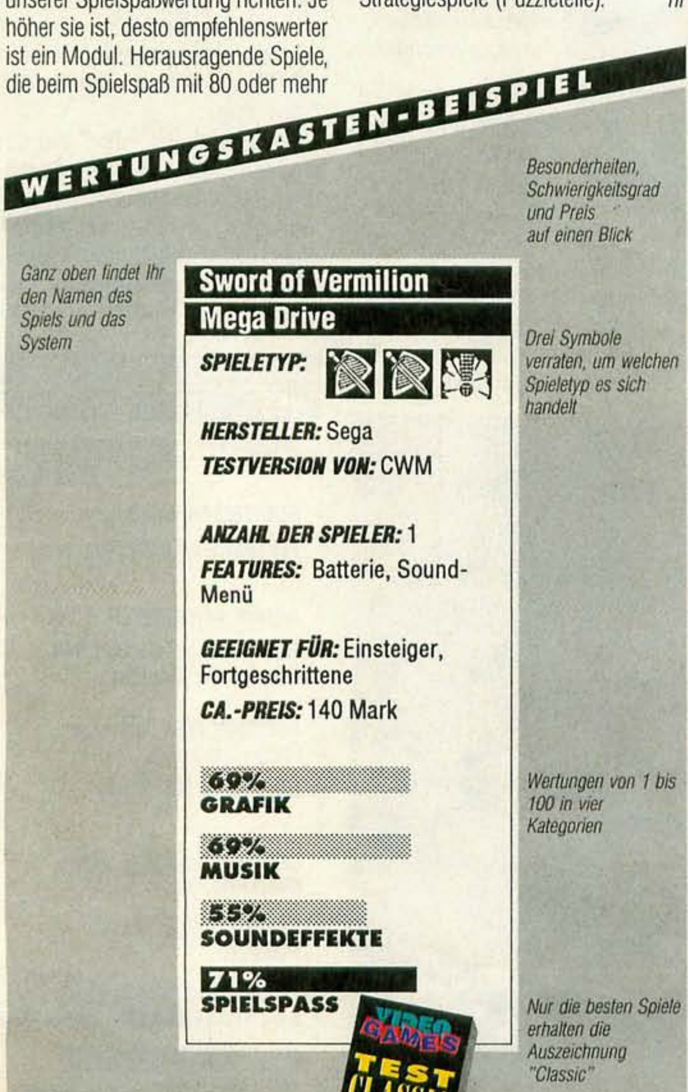
## DER WERTUNGSKASTEN

Jede Menge technische Infos über das Spiel sowie genaue Bewertungen in Prozenten (von 1 bis 100) findet Ihr im abschließenden Wertungskasten. Eine Abbildung und Erklärung dieses Kastens findet Ihr rechts. Die Kriterien, die wir einzeln mit einer Zahl zwischen 1 (ganz übel) bis 100 (besser geht's nicht) bewerten, sind "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß". Unter Grafik fällt alles, was in irgendeiner Weise die Aufmerksamkeit der Pupillen erregt: Farbenpracht, Anzahl und Qualität der Sprites und Abwechslungsreichtum bei den Hintergrundbildern spielen hier ebenso eine Rolle wie technische Aspekte — immer unter Berücksichtigung der Fähigkeiten des jeweiligen Videospielsystems. Ein Beispiel: Die Grafik bei einem Game-Boy-Spiel direkt mit einem Mega-Drive-Modul zu vergleichen, wäre unfair, weil das Mega Drive wesentlich bessere Grafikvoraussetzungen hat.

Unter dem Stichpunkt Musik bewerten wir die Rhythmen und Melodien, die das Spiel begleiten. Je mehr Stücke es gibt, je schöner sie komponiert sind und je besser sie klingen, desto höher die Wertung. Die Soundeffektwertung beschränkt sich hingegen ausschließlich auf Soundeffekte. Bei einem Spiel, das z.B. miese Musik, aber tolle Geräusche hat, können wir dies durch die getrennten Wertungen sehr gut in der Wertung rüberbringen. Auch bei Musik und Soundeffekten wird berücksichtigt, wie gut die Konsole ausgenutzt wird.

Die letzte (und wichtigste) Wertung verrät, wie groß der Spielspaß ist. Hier handelt es sich um eine Art Gesamtwertung, denn sie sagt aus, wie lange und wie begeistert man bei einem Spiel bei der Stange bleibt. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von den anderen Wertungen: So gibt es z.B. Module, die schlappe Grafik haben, aber wegen einer tollen Spielidee trotzdem viel Spaß machen. Wenn Ihr Euch ein neues Spielmodul kaufen wollt, solltet Ihr Euch vor allem nach unserer Spielspaßwertung richten: Je höher sie ist, desto empfehlenswerter ist ein Modul. Herausragende Spiele, die beim Spielspaß mit 80 oder mehr abschneiden, erhalten das Gütesiegel "Video Games Classic".

Um den Spieletyp zu beschreiben, haben wir uns etwas ganz Neues einfallen lassen. Immer mehr Module lassen sich nicht in die gängigen Schubladen einordnen; viele Spiele bieten gut gemischte Elemente aus mehreren Bereichen. Wir zeigen bei jedem Test deshalb drei Bildsymbole, die verdeutlichen sollen, was Euch erwartet. Erscheint z.B. ein Action-Adventure, bei dem man auch ein paar Rätsel lösen muß, so könnte die Zusammenstellung aus einem Abenteuer- und zwei Actionsymbolen bestehen. Insgesamt gibt es für fünf Spieltypen Bildsymbole: Action (Ausrufezeichen), Geschicklichkeit (springendes Männchen), Abenteuer/Rollenspiel (Schwert und Schild), Sport (Schläger und Ball) sowie Denk- und Strategiespiele (Puzzleteile). *hl*



DIE VIER MUSKETIERE

# GAUNTLET II

**A**ls man vorwiegend noch alleine Bösewichte verprügelte und als Einzelkämpfer mit garstigen Aliens aufräumte, läutete Ataris Spielautomat "Gauntlet" eine neue Ära ein. Hier durften erstmals vier Personen gleichzeitig ran, um eine Hundertschaft Labyrinthe im Gleichschritt zu durchkämmen. Das Spiel wurde ein riesiger Erfolg und ein Nachfolger ließ nicht lange auf sich warten.

Die amerikanische Firma Mindscape hat sich die Rechte am zweiten Teil des Arcade-Hits gesichert und "Gauntlet II" für das NES umgesetzt. Netterweise wird der neue Vier-Spieler-Adapter unterstützt, so daß auch bei der Heimversion bis zu vier Personen gemeinsam auf Monsterjagd und Schatzsuche gehen dürfen. Gut 100 verschiedene Dungeon-Labyrinthe sind zu durchwandern. Das Abenteuer steht prinzipiell unter dem Motto "Treffen und nicht getroffen werden". Zu Beginn sucht Ihr Euch einen von vier Kämpfern aus, die jeweils unterschiedliche Talente aufweisen.




*Wer im Team auf Erkundungsreise geht, der sollte sich mit seinen Kollegen vorher über die Angriffstaktik beraten*




*Die vier verschiedenen Spielfiguren haben unterschiedliche Vor- und Nachteile*

So ist die Valkyrie sehr schnell auf den Beinen, während der Warrior Waffen besonders schlagkräftig einsetzt. Außerdem mit dabei: Elf und Wizard.

Die Labyrinthe sind relativ große, mit vielen Mauern durchzogene Gewölbe und scrollen deshalb in alle Richtungen — je nachdem, wohin Ihr Euren Kämpfer steuert. Neben Dutzenden von verschiedenen Monstern sorgen eine Menge Extras und Bonusgegenstände für Abwechslung. Es liegen Zaubertränke am Wegrand, die u.a. kurzzeitige Unsichtbarkeit bewirken oder eine alles vernichtende Smart-Bombe bescheren. Teleporter, bewegliche Mauern und Ausgänge (sehr fies) sowie Schlüssel, die versiegelte Türen und Schatztruhen öffnen, findet man ebenfalls in den Dungeons. Besonders gemein ist das "It"-Wesen. Wer zuerst davon berührt wird, mutiert zum bevorzugten Angriffsziel der Monster.

**FAZIT** **Mindscape ist es tatsächlich gelungen, das Automatenvorbild nahezu unverändert für das NES umzusetzen. Von der verständlichen Sprachausgabe ("Warrior is now It!") bis hin zu den unterschiedlichen Gegnern wurde jede Kleinigkeit beachtet und adaptiert. Ein Riesenlob an den Grafiker, der aus dem NES prachtvolle Monster und Dungeons hervorgezaubert hat.**

**Da sich die Levels nicht zu sehr ähneln und immer neue Spielelemente und Sonderregeln (in manchen Levels können sich die Spieler gegenseitig verletzen) für Abwechslung sorgen, wird Gauntlet II so schnell nicht langweilig.**

**Im Solomodus "nur" ein gutes, durchdachtes Action-Adventure, sucht Gauntlet II ab zwei Personen aufwärts seinesgleichen. Es ist definitv das bislang beste Multispielermodul fürs NES.** ***MARTIN GAKSCH***




*Wer mit Feinden in Berührung kommt, verliert jedesmal eine Menge Energie*

**Gauntlet II**
**NES**

***SPIELETYP:***

***HERSTELLER:*** Mindscape
***TESTVERSION VON:*** Rushware

***ANZAHL DER SPIELER:*** 1 bis 4
***FEATURES:*** unterstützt den Vier-Spieler-Adapter

***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger, Fortgeschrittene
***CA.-PREIS:*** 100 Mark

| Wertung | |
|---|---|
| 79% | GRAFIK |
| 68% | MUSIK |
| 78% | SOUNDEFFEKTE |
| 80% | SPIELSPASS |

VIDEO GAMES TEST CLASSIC

ROBOTER IN RAGE

# PROBO-TECTOR

Im Jahre 2633 hat die Menschheit alles halbwegs auf die Reihe gekriegt: Weltweit herrschen Friede und Freude. Doch immer, wenn's am schönsten ist, pflegen in Videospielen eroberungswütige Außerirdische aus fernen Galaxien aufzutauchen. Die Besucher kommen diesmal aus dem schönen "Sternennebel der Apokalypse" und haben beschlossen, kurz nach dem Frühstück eben mal die Erde zu vernichten. Die Erdenbewohner sind von diesem Plan wenig entzückt und entscheiden sich deshalb dafür, zwei Kampfroboter zum Hauptstützpunkt der Aliens zu schicken.

"Probotector" ist ein Actionspiel, das Ihr alleine oder zusammen mit einem Freund spielen könnt. Es ist in acht recht umfangreiche Abschnitte unterteilt. Der Weg führt Euch durch Gegenden mit den verlockenden Namen Dschungel, Wasserfall, Schneefeld, Energiezone, Hangar und Alien-Nest sowie in zwei unterirdische Basen. Bei letzteren kommen die Schüsse perspektivisch von vorne auf Euch zugerauscht. Durch Ducken, Auftauchen und Ballern im richtigen Moment müßt Ihr die Verteidigungsanlagen lahmlegen. In den sechs anderen Levels wird das Spielfeld von der Seite gezeigt. Hier habt Ihr es vor allem mit den höchst agilen Roboterarmeen der Aliens zu tun. Ihr könnt Eure Spielfigur laufen, springen, sich hinlegen und natürlich schießen lassen. Auch trickreiche Manöver (z.B. Schießen während eines Sprungs) gelingen vortrefflich. Am Anfang seid Ihr mit einem recht schwachbrüstigen Ballermann ausgestattet, doch an einigen Stellen schwirren Kapseln mit besseren Waffen durch die Luft.



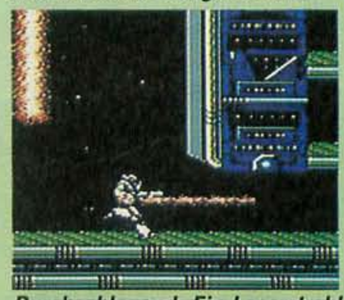
*Bescheiden: Mit diesem Standardknaller fängt man an.*



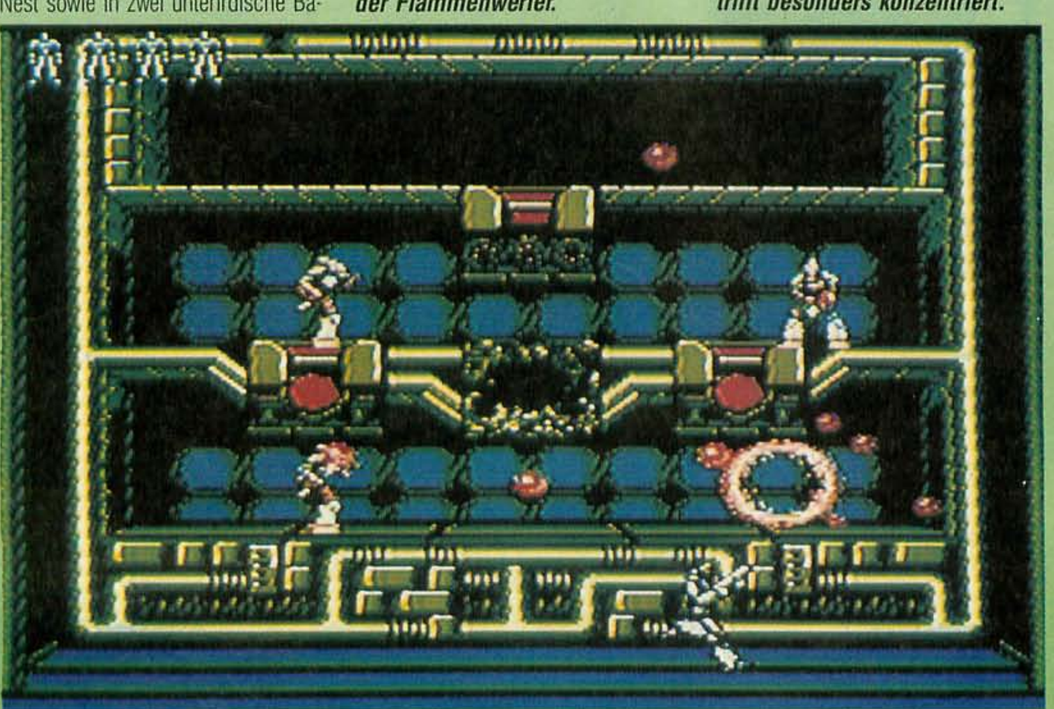
*Flächendeckend: Der Streuschuß ballert extragründlich.*



*Erwärmend: Energisch brutzelt der Flammenwerfer.*



*Durchschlagend: Ein Laserstrahl trifft besonders konzentriert.*



*Alleine oder zu zweit kämpft Ihr Euch durch acht Levels*

**FAZIT Bei Probotector haben die Programmierer von Konami den goldenen Mittelweg zwischen Lust und Frust gefunden. Das Spiel ist nicht gerade leicht, aber immer wieder herausfordernd und keinesfalls unfair. Grafisch wird das Nintendo Entertainment System hervorragend ausgenutzt. Jede Menge Sprites machen den Bildschirm unsicher, ohne daß es zu störendem Rucken oder Flackern kommt. Die Hintergrundbilder steigern sich von Level zu Level und bieten viel Abwechslung. Mal wird man von einem Schneesturm, mal von einem gruseligen Ober-Alien überrascht.**

**Wer ein fantastisches Ballerspiel sucht, wird mit diesem Modul hochzufrieden sein. Probotector gehört spielerisch und technisch zum absolut Besten, was im Action-Genre derzeit für diese Konsole angeboten wird. Der Zwei-Spieler-Modus ist besonders empfehlenswert; wenn Ihr zusammenarbeitet, kommt Ihr im Teamwork auch etwas weiter.** ***HEINRICH LENHARDT***

**Probotector**

**NES**

***SPIELETYP:*** 

***HERSTELLER:*** Konami
***TESTVERSION VON:*** Konami

***ANZAHL DER SPIELER:*** 1 bis 2
***FEATURES:*** Continue

***GEEIGNET FÜR:*** Fortgeschrittene
***CA.-PREIS:*** 120 Mark

84% GRAFIK

74% MUSIK

76% SOUNDEFFEKTE

88% SPIELSPASS



FILM-FEHLTRITT

# DAYS OF THUNDER




*Kaum Abwechslung beim 3-D-Gekurve*

**V**ideospiele, die auf einem Kinofilm basieren, haben Hochkonjunktur. Neuster Streich aus der Serie "Spiel zum Film" ist das Autorennspektakel "Days of Thunder" (in Deutschland bekannt unter dem Titel "Tage des Donners"). Ihr übernehmt hier anstelle des Filmhelden Tom Cruise das Lenkrad (bzw. das Joypad) eines schnellen Stock Cars. In einem Stock-Car-Rennen kommt es nicht nur darauf an, als erster durchs Ziel zu kommen. Im Gegensatz zu "normalen" Autorennen sind kleine Rempler und Kollisionen mit einem der 15 Computerfahrer durchaus erwünscht. Zudem sind die acht verschiedenen 3-D-Pisten, auf denen diese Rennen ausgetragen werden, nicht so platt wie ein Formel-I-Kurs, sondern warten mit Steilkurven auf.

Der entscheidende Nachteil von Rempeleien: Euer Wagen wird in Mitleidenschaft gezogen. So verfärben sich je nach Beschädigungsgrad einzelne Teile Eures Autos von grün (wie neu) bis rot (stark beschädigt). Um die angegriffenen Fahrzeugteile wieder auszuwechseln, könnt Ihr während des Rennens an die Boxen fahren. Hier seht Ihr Euren Wagen und das Wartungspersonal aus der Vogelperspektive. Während des Boxenstops verliert Ihr aber wertvolle Zeit.

**FAZIT Die 3-D-Grafik ist flott, der Motor brummt, und die Mannschaft in den Boxen sieht auch putzig aus. Leider hält die Freude nicht lange an, denn spielerisch bleibt Days of Thunder im Leerlauf stecken. Die Abwechslung durch die Boxenstops reicht nicht aus, um über das öde Herumkurven auf den fast immer gleich aussehenden Kursen hinwegzutrösten. Zudem sind die Rennen einfach zu lang — spätestens bei der 25. Runde macht sich ein Gähnen breit. Schaut Euch lieber den Film an.**

*MICHAEL HENGST*

**Days of Thunder**
**NES**

***SPIELETYP:***  

***HERSTELLER:*** Mindscape
***TESTVERSION VON:*** Rushware

***ANZAHL DER SPIELER:*** 1
***FEATURES:*** -

***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger

***CA.-PREIS:*** 100 Mark

44% **GRAFIK**
37% **MUSIK**
38% **SOUNDEFFEKTE**
29% **SPIELSPASS**

VÖLLIG LOSGELÖST

# SOLAR JETMAN




*Von hinten naht ein Wächterraumschiff*

**A**uch Weltraumhelden unterlaufen mal kleine Pannen. So ließ sich der berühmte Recke "Solar Jetman" sein Lieblingsraumschiff aus dem Fuhrpark klauen: Übellaunige Außerirdische demontierten das gute Stück in viele Einzelteile und versteckten diese in Höhlen diverser Planeten.

Ihr steuert Jetmans kleinen Planetengleiter durch die unterirdischen Gänge von insgesamt zwölf Welten. Nach jeder gelösten Stufe bekommt Ihr ein Paßwort verraten. Findet Ihr ein Schiffsteil, müßt Ihr es zur Basis auf der Oberfläche schleppen. Durch das Gewicht des Anhängsels, das an einem Tau an Eurem Gleiter baumelt, wird die ohnehin verzwickte Steuerung noch ein bißchen schwieriger. Mit dem Richtungskreuz auf dem Joypad laßt Ihr den Gleiter mit oder gegen den Uhrzeigersinn rotieren. Ein Druck auf Feuerknopf B bewirkt eine Dosis Schub; abbremsen kann man nur durch Gegenschub in die entgegengesetzte Richtung. Feuerknopf A dient zum Beschießen der Roboterschiffe, die Euch zusätzlich das Leben schwermachen.

**FAZIT Dieses ungewöhnliche Actionspiel verlangt weniger brillante Reflexe als vielmehr eine doppelte Portion Fingerspitzengefühl. Die Steuermanöver sind so vertrackt, daß man mächtig vorsichtig Gas geben sollte, um nicht dauernd schwungvoll ans Gestein zu rumpeln. Hat man sich an die Steuerung gewöhnt, bietet Solar Jetman trotz schlichter Grafik eine schöne Ladung Unterhaltung. Die einzelnen Levels sind aber zu umfangreich und verzwickt: Auf höheren Stufen sind Spielzeiten von einer halben Stunde und mehr pro Planet keine Seltenheit. Der Spaß wird breitgewalzt, die Abwechslung hält sich arg in Grenzen.**

*HEINRICH LENHARDT*

**Solar Jetman**
**NES**

***SPIELETYP:*** 

***HERSTELLER:*** Nintendo
***TESTVERSION VON:*** Nintendo

***ANZAHL DER SPIELER:*** 1
***FEATURES:*** Paßwort

***GEEIGNET FÜR:*** Fortgeschrittene, Profis
***CA.-PREIS:*** 90 Mark

37% **GRAFIK**
39% **MUSIK**
46% **SOUNDEFFEKTE**
41% **SPIELSPASS**

ERST GURTEN, DANN STARTEN

# ROAD BLASTERS



*Profis können die einfachen Levels überspringen*



*Die Extras werden aus der Luft abgeworfen*

Angesichts der Autobahnen der Zukunft weiß man den zähflüssigen Verkehr des 20. Jahrhunderts wieder richtig zu schätzen. Glaubt man den "Road Blasters"-Erfindern, dann kennen in ein paar Jahrhunderten die Pistenrowdys keinerlei Pardon. Ihr steuert deshalb einen Wagen, der nicht nur schnell ist, sondern auch serienmäßig eine Bordkanone auf dem Dach montiert hat.

Road Blasters bietet 50 Pisten, auf denen Ihr möglichst schnell zum Ziel rauschen solltet. Je länger Ihr unterwegs seid, desto mehr Benzin verbraucht Euer Gefährt. Bleibt man ohne Sprit auf offener Strecke stehen, ist das Spiel zu Ende. Ihr solltet auch Kollisionen mit anderen Fahrzeugen meiden, da diese viel Zeit kosten.

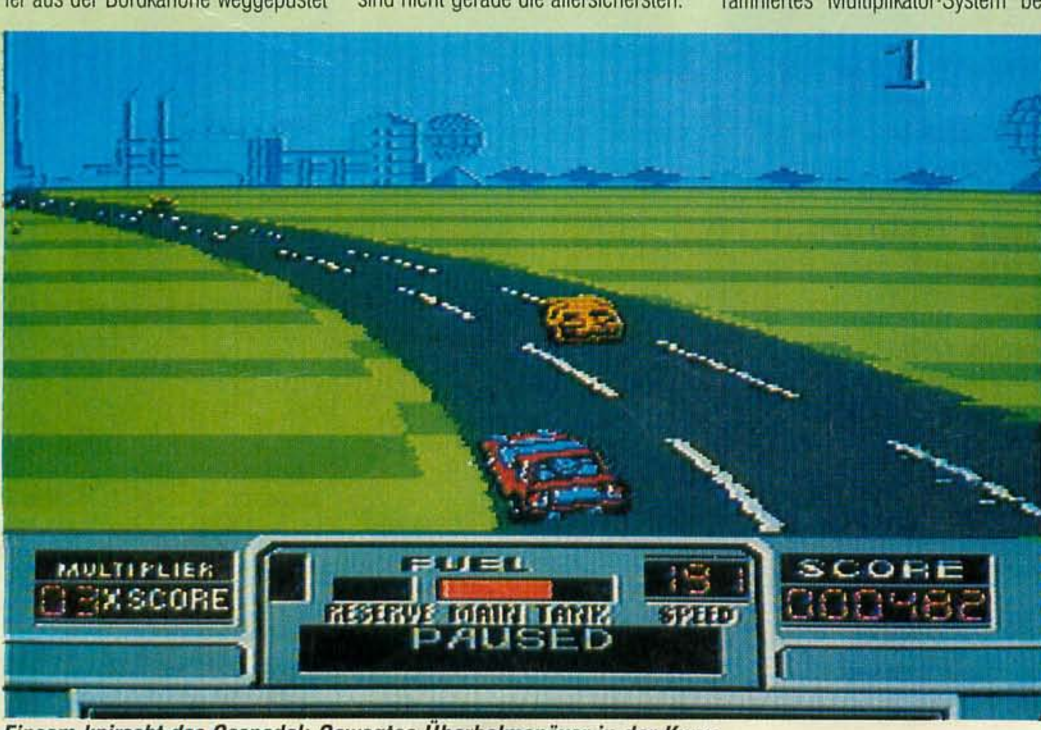
Die meisten Autos, die vor Euch herumgurken, können mit einem Treffer aus der Bordkanone weggepustet werden. Einige Spezialfahrzeuge sind allerdings immun gegen diese Schüsse und müssen vorsichtig umkurvt werden. Für zusätzlichen Ärger sorgen Geschütze am Straßenrand und Säurelachen auf der Piste, die Euren Wagen ins Schleudern bringen. Auch die gelegentlich herumliegenden Tellerminen solltet Ihr weiträumig umfahren — die Autobahnen der Zukunft sind nicht gerade die allersichersten.

An netten Dingen winken Euch eine schnellere Zusatzkanone, ein Schutzschild, mehr Geschwindigkeit sowie eine Smart Bomb. Die Extras werden von einem Gleiter abgeworfen und müssen während der Fahrt eingesammelt werden. Auf der Fahrbahn liegen manchmal grüne und orangene Spritkugeln herum, die etwas Benzin in den Tank zurückgluckern lassen. Ein raffiniertes Multiplikator-System belohnt effektive Spieler. Je weniger Fehlschüsse und je mehr Treffer ihr landet, desto üppigere Punkte winken Euch. Am Ende jeder Runde werden diese Bonuspunkte verrechnet; je mehr Ihr ergattert habt, desto mehr Extrabenzin fließt in Euren Reservetank.

**FAZIT** **Klingt ja reichlich destruktiv: Staubekämpfung per Großkaliber. Road Blasters ist aber kein Dumpfspiel, sondern ein ebenso originelles wie ansprechendes Actionmodul. Dieser Spielhallen-Evergreen wurde hervorragend aufs Nintendo Entertainment System umgesetzt. Die 3-D-Grafik, die perspektivisch auf Euch zugerauscht kommt, ist fließend. Alle Fahrzeuge und Hindernisse kann man rechtzeitig erkennen; auf der Straße ist genug Platz, um vernünftig zu manövrieren.**

**Das Spiel wird außerdem niemals unfair. Die abwechslungsreichen Strecken und das reichhaltige Angebot an Extras verführen zu ausgiebigen Fahrten.**

***HEINRICH LENHARDT***




*Einsam knirscht das Gaspedal: Gewagtes Überholmanöver in der Kurve*



**Road Blasters**

**NES**

***SPIELETYP:***

***HERSTELLER:*** Mindscape

***TESTVERSION VON:*** Rushware

***ANZAHL DER SPIELER:*** 1

***FEATURES:*** Continue, High-Score-Liste, Levelanwahl

***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger, Fortgeschrittene

***CA.-PREIS:*** 100 Mark

77% **GRAFIK**

30% **MUSIK**

34% **SOUNDEFFEKTE**

76% **SPIELSPASS**

## DRINGLICHE DRUCKSACHE

# PAPERBOY



*Breakdance auf dem Bürgersteig*

Tatort: ein idyllischer Vorort. Tatzeit: etwa sechs Uhr morgens. Die Sonne geht auf, die Vöglein zwitschern, die Igel rascheln im Gebüsch. Plötzlich ein Rattern, ein Keuchen, ein Klirren: Die Morgenzeitung donnert gegen das Küchenfenster, zielsicher abgefeuert vom Zeitungsjungen, der auf seinem Fahrrad schon zum nächsten glücklichen Abonnentenhaushalt strampelt. Zeitungsaustragen (bzw. Auswerfen) als Taschengeldquelle ist so uramerikanisch wie Baseball, Apfelkuchen und Bruce Springsteen. Mit dem Joypad in der Hand dürft Ihr von der Wohnstube aus einen Karriereversuch als US-Zeitungsjunge starten.

Jede Spielstufe entspricht einem Wochentag. Los geht's am Montag: Ihr bekommt gezeigt, welchen Häusern man eine Zeitung in den Briefkasten werfen muß und welchen nicht. Dann radelt Ihr die Straße entlang und müßt durch gut getimtes Feuerknopfpressen das Druckwerk exakt in die Kästen schleudern. Wird ein Abonnent vergessen, scheidet dieser grollend aus dem Kreis der zufriedenen Kunden aus.

**FAZIT Im Gegensatz zur ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten Game-Boy-Umsetzung *spielt* sich die NES-Version von Paperboy recht gut. Das Ausweichen vor Hindernissen, das Aufpicken von Zeitungsnachschub und die gut getimten Wurfaktionen verlangen viel Fingerspitzengefühl. Außerdem muß man ständig aufpassen, ob man gerade am Haus eines Kunden (Zeitung rein) oder eines Nichtabonnenten vorbeifegt (wirfs Fenster ein). Die Grafik ist schlicht, der Sound besticht durch ein paar tolle Effekte. Paperboy ist ein nettes Spiel, das zudem für relativ wenig Geld zu haben ist.**
***HEINRICH LENHARDT***

**Paperboy**
**NES**

***SPIELETYP:*** 

***HERSTELLER:*** Mindscape
***TESTVERSION VON:*** Rushware

***ANZAHL DER SPIELER:*** 1
***FEATURES:*** -

***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger, Fortgeschrittene
***CA.-PREIS:*** 75 Mark

**48%** GRAFIK
**26%** MUSIK
**58%** SOUNDEFFEKTE
**60%** SPIELSPASS

## MY HOME IS MY CASTLE

# DEFENDER O.T. CROWN




*Auf der Landkarte plant Ihr Eure nächsten Schritte*

Begeben wir uns zurück in eine Zeit, als Helden noch Helden waren, Meinungsverschiedenheiten bei ehrenhaften Duellen ausgetragen wurden und es weder Strom noch fließend Wasser gab: das Mittelalter. Im Jahre 1149 tobt in England der Kampf um die Krone. Der alte König ist gestorben, drei Sachsenregenten ringen um die Thronfolge. Richtig kompliziert wird es, als die Normannen beschließen, mit drei Stämmen im Süden einzufallen und vor sich hin zu erobern.

Bei der NES-Version des Computerklassikers "Defender of the Crown" schlüpft Ihr in die Rolle eines Sachsenanführers. Ihr habt die Wahl zwischen vier Spielfiguren, die unterschiedlich gut in den Kategorien Kriegsführung, Schwertkampf und Lanzenduell sind. Das Spiel ist recht strategielastig. Ihr müßt von den Steuereinnahmen Eurer Ländereien eine schlagkräftige Armee mit Soldaten, Rittern und Katapulten aufbauen. Je mehr Land Euch gehört, desto größer sind die Steuereinnahmen. Habt Ihr einen Spielzug abgeschlossen, kommen Eure Gegner dran, die vom NES gesteuert werden.

**FAZIT Wer sich schon immer wunderte, womit man vor Erfindung der Videospiele die Zeit vertrieben hat, weiß jetzt Bescheid: Eroberungen, Duelle und Raubzüge füllten den Arbeitstag gemütlich aus. Dank der originellen Spielidee ist man von Defender of the Crown zunächst sehr angetan. Die immer wiederkehrenden Actionteile nutzen sich aber rasch ab. Außerdem gibt es keinen Weg, um den Spielstand zu sichern. Für Einsteiger hat die Mischung aus Strategie und Action sicher ihren Reiz, aber fortgeschrittene Spieler werden sich zu schnell langweilen.** ***HEINRICH LENHARDT***

**Defender of the Crown**
**NES**

***SPIELETYP:***  

***HERSTELLER:*** Palcom
***TESTVERSION VON:*** Konami
***ANZAHL DER SPIELER:*** 1
***FEATURES:*** Vier Schwierigkeitsgrade (je nach Ritter)

***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger

***CA.-PREIS:*** 120 Mark

**61%** GRAFIK
**55%** MUSIK
**37%** SOUNDEFFEKTE
**52%** SPIELSPASS

KONFUSION IN RAUMSTATION

# GUARDIAN LEGEND




*Zwischen den Labyrinthen müssen Korridore durchflogen werden*

Eine Raumstation entpuppt sich als echte Bedrohung für die Erde. Um ihr Herr zu werden, wird ein Raumschiff zu der Station geschickt, um dessen Selbstzerstörungsanlage zu aktivieren.

Die Raumstation ist in zwei große Bereiche eingeteilt. Zum einen gibt es zehn Labyrinthe, die sich jeweils aus einzelnen Räumen zusammensetzen. In den Räumen befinden sich nicht nur mutierte Einwohner der Raumstation, sondern auch spezielle Steinblöcke, die Ihr mit Eurer Standardwaffe wegpusten könnt. Meistens verbergen sich unter solchen Steinen besondere Extrawaffen, die mit dem Feuerknopf B des Joypads aktiviert werden. Man kann auch auf einen Zugang zu versteckten Kammern oder einen Computerchip stoßen. Die insgesamt zwölf Extrawaffen funktionieren nur mit diesen Chips. Je nach Art der Zusatzwaffe werden für einen Schuß unterschiedlich viele Chips benötigt. Ist Euer Vorrat an Chips verbraucht, kann die Waffe nicht mehr feuern. Zu Beginn des Spiels dürft Ihr nur maximal 100 solcher Chips einsammeln. Per Druck auf die "Select"-Taste könnt Ihr Euch Eure Extrakollektion anschauen und die passende Waffe wählen. Außerdem ist hier eine Übersichtskarte des Labyrinths zu sehen. Dank eines Paßwortsystems müßt Ihr nicht immer wieder von vorne beginnen, wenn Ihr das einzige Bildschirmleben ausgehaucht habt.

In den Korridoren, die die Labyrinthe miteinander verbinden, wird von oben nach unten gescrollt.

In bester Actionmanier greifen fiese Feinde an. Am Ende jedes Korridors wartet ein besonders dicker Gegner auf Euch.

*Das Waffensortiment erleichtert das Bekämpfen der Gegner*

**FAZIT** **Denkt man nach kurzem Anspielen zuerst noch, ein reinrassiges Ballerspiel vor sich zu haben, wird man später ganz schön überrascht. "Guardian Legend" entpuppt sich als gelungenes Action-Adventure im Stil des Nintendo-Klassikers "Legend of Zelda". Steinblöcke, unter denen Extras verborgen sind, versteckte Kammern und die Übersichtskarte erinnern stark an dieses Vorbild. Aber das Science-fiction-Szenario, die handfesten scrollenden Ballereinlagen und die reichhaltige Auswahl der Extras bewahren Guardian Legend ein ausreichendes Maß an Eigenständigkeit. Auch wenn nicht ganz die Güteklasse des Vorbilds erreicht wird, bekommt man viel Abwechslung geboten.**

**Dank der vielen unterschiedlichen Gegner spielt Taktik ("Welche Waffe für welchen Feind?") eine ebenso große Rolle wie Überlegung ("Hab' ich schon alle Räume untersucht?") und ein schneller Zeigefinger. Gut gelungen sind auch die Grafiken.**

*MICHAEL HENGST*




*Die wertvollen Chips werden von Aliens bewacht*

**Guardian Legend**
**NES**

***SPIELETYP:***

***HERSTELLER:*** Irem/ Nintendo
***TESTVERSION VON:*** Nintendo
***ANZAHL DER SPIELER:*** 1
***FEATURES:*** Continue, Paßwort

***GEEIGNET FÜR:*** Fortgeschrittene
***CA.-PREIS:*** 90 Mark

67% GRAFIK
56% MUSIK
57% SOUNDEFFEKTE
76% SPIELSPASS

SCHMIDTCHEN SCHLEICHER

# SNAKE RATTLE N ROLL


*Unter dem Kanaldeckel verbirgt sich eine Pille*

Jagt Euch der Anblick von Schlangen einen eisigen Schauer über den Rücken? Dank "Snake Rattle N Roll" werdet Ihr Eure Meinung in Kürze revidieren. Das niedliche Geschicklichkeitsspiel belehrt uns auf ungefährliche Weise eines Besseren. Das liebenswerte Schlangenduo Rattle und Roll kurvt durch elf Levels und hält unentwegt nach vernaschbaren Pillen Ausschau. Ihr übernehmt das Kommando über die schuppigen Schleicher (zwei Spieler dürfen auf Wunsch gleichzeitig ran) und steuert sie durch meist hügelige Landschaften, die von schräg oben gezeigt werden.

Zu Beginn müßt Ihr Euch mit dem Kopf der Schlange begnügen: Mit jeder Pille, die sie verspeist, wächst der Schwanz um ein kleines Stück. Da man den Level erst ab einer bestimmten Schlangenlänge verlassen darf, sollte eifrig gefuttert werden. Einige Pillen sind unter Kanaldeckeln versteckt oder werden von pillenspendenden Automaten ausgespuckt. Um die Nahrungssuche etwas zu erschweren, tummeln sich eine Menge Bösewichte auf dem Spielfeld. Ihr könnt entweder über die Plagegeister hinweg hüpfen oder sie mit einer gezielten Zungenattacke genüßlich verspeisen. Gelegentlich versüßen Euch Extras wie z.B. mehr Beweglichkeit, Unverwundbarkeit oder eine längere Zunge den Jump'n'Run-Alltag.

**FAZIT Snake Rattle N Roll ist ein angenehm putziges und originelles Spiel, das mit tollen Grafiken verzückt. Vor allem die Animation, wenn die Schlange einen Gegner verspeist und anschließend die Knochenreste wieder ausspuckt, ist fantastisch gelungen. Die Abwechslung hält sich zwar in Grenzen, doch stimmige Extras katapultieren das Modul weit über das Mittelmaß hinaus. Wie so oft bereitet insbesondere der Zwei-Spieler-Modus eine Menge Freude.**

*MARTIN GAKSCH*

**Snake Rattle N Roll**
**NES**

***SPIELETYP:*** 

***HERSTELLER:*** Nintendo
***TESTVERSION VON:*** Nintendo

***ANZAHL DER SPIELER:*** 1 bis 2
***FEATURES:*** Continue, High-Score-Liste

***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger, Fortgeschrittene
***CA.-PREIS:*** 90 Mark

71% GRAFIK
69% MUSIK
68% SOUNDEFFEKTE
72% SPIELSPASS

NETT WIRD'S IM QUARTETT

# SUPER OFF-ROAD



*Bis zu vier Spieler können an den Start gehen*

So einfach kann eine Spielidee sein: Vier Autos flitzen ein paar Runden lang über eine Piste. Wer am Ende als erster die Ziellinie erreicht, ist Sieger. Dieses seit den Kindertagen der Videospiele beliebte Prinzip wurde für die Automatenumsetzung "Super Off-Road" keß aufgeppt. Hindernishaltige Schlammstrecken mit Hügeln, Erdmulden und Wasserlachen sollen mit einem Buggy in kürzester Zeit gemeistert werden. Die Leitplanke oder eine der vielen Schikanen können den eigenen Wagen böse ins Schleudern bringen. Glücklicherweise sind alle Fahrzeuge sehr robust; man kann wild drauflosrasen, ohne sich Gedanken über Schäden machen zu müssen. Sogenannte Nitros, die dem eigenen Fahrzeug einen kurzen Turbotempo-Stoß verpassen und vor allem bei Überholmanövern gut einsetzbar sind, geben dem Rennen eine spezielle Note. Zwischen den Rennen können die Spieler mit ihren Siegprämien und während des Spiels gesammeltem Bonuskleingeld ihre Autos tunen, indem sie bessere Reifen, Motoren oder neue Nitros kaufen.

**FAZIT Kein Scrolling, kaum Sound und schlichte Grafik — kann das überhaupt ein gutes Spiel sein? Zumindest für die Automatenversion von Super Off-Road muß man diese Frage mit einem klaren "Ja" beantworten, denn der Spielwitz gleicht so manches technische Manko aus. Die NES-Umsetzung überzeugt leider nicht ganz. Obwohl die "R.C. Pro AM"-erprobten Rennspezialisten von Rare das Modul programmiert haben, mangelt es am entscheidenden Punkt: der Spielbarkeit. Allzu oft hat man das Gefühl, die Steuerung sei etwas hakelig, und leider wirken sich die Pistenmerkmale wie Hügel und Wassergräben kaum auf das Fahrverhalten der Fahrzeuge aus.** *JULIAN EGGEBRECHT*

**Super Off Road**
**NES**

***SPIELETYP:*** 

***HERSTELLER:*** Nintendo
***TESTVERSION VON:*** Nintendo

***ANZAHL DER SPIELER:*** 1 bis 4
***FEATURES:*** -unterstützt den Vier-Spieler-Adapter

***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger, Fortgeschrittene

***CA.-PREIS:*** 90 Mark

61% GRAFIK
38% MUSIK
34% SOUNDEFFEKTE
62% SPIELSPASS

SCHIEDSRICHTER ANS TELEFON

# ARCH RIVALS

Viel Vergnügen bei einem geruhsamen Basketballmatch. Bevor der Ball freigegeben wird, möchten wir an die Fairneß aller Sportler apellieren und darum bitten, sich an die Regeln zu halten. Wer nun ein sauberes Spiel ohne Haken und Ösen erwartet, erlebt aber eine dicke Überraschung. Denn die einzige Regel bei "Arch Rival" heißt: "Es gibt keine Regeln." Der Schiedsrichter hat seine Brille vergessen, das grölende Publikum erwartet einen Sieg – da stört es doch keinen, wenn man dem Gegenspieler eins auf die Nase haut, um an den Ball zu kommen...

Im Prinzip hält sich dieses turbulente neue Sportspiel an die Basketball-Grundregeln. Zwei Teams versuchen in vier Spielabschnitten, möglichst viele Bälle durch den Korb des Gegners zu werfen. Bei Arch Rivals besteht jede Mannschaft aus zwei Spielern. Ihr habt die Wahl zwischen acht verschiedenen Spielfiguren mit bestimmten Eigenschaften. So entpuppt sich Lewis z.B. als besonders treffsicherer Punktejäger, während ein Mensch namens Tyrone als robuster Rüpel gilt, der sich nicht so leicht den Ball abjagen läßt. Habt Ihr einen Kumpel zur Hand, könnt Ihr zu zweit gleichzeitig gegen ein Computerteam antreten.

Mit dem Steuerkreuz bewegt Ihr Eure Spielfigur, durch das Drücken eines der beiden Feuerknöpfe löst man je nach Spielsituation eine andere Aktion aus. Hat der Gegner den Ball, könnt Ihr versuchen, einen Wurf abzublocken oder den ballführenden Rivalen k.o. zu hauen – der Schiedsrichter sieht nichts, hört nichts, sagt nichts; Ihr dürft Euch also feixend den Ball schnappen. In der Offensive kann man seinen Teamkollegen anspielen, einen Wurf riskieren oder auch nur vortäuschen. Am Ende einer Partie bekommt man eine Statistik zu sehen.




*Zwei Spieler können in einem Team antreten*




*Vor dem Match wählt man seine Spielfigur*




*Das Opfer liegt am Boden, der Täter griff sich grinsend den Ball*

**FAZIT** **Diese Idee ist nicht die allerübelste: Man nehme eine sattsam bekannte Sportart und reichere sie mit (erlaubten) Foul-Einlagen an. Schon schwillt der Schadenfreudefaktor an; die Kontrahenten können sich ohne Gefahr für Leib und Seele eine Backpfeifenorgie liefern.**

**Doch vor allem, wenn man alleine spielt, wirkt Arch Rivals auf Dauer etwas zu schwachbrüstig. Durch die abgespeckten Mannschaften (beim "echten" Basketball gibt's fünf Spieler pro Team) kann man nicht allzuviel herumtricksen; der Ablauf entspricht mehr einem Actionsportspiel als einer komplizierten Sportsimulation. Wer mit dieser Einschränkung leben kann, Basketball im allgemeinen nicht abgeneigt ist und öfters einen Mitspieler zur Hand hat, wird durchaus seinen Spaß an dem Modul haben. Die recht witzige Grafik und der flotte Sound geben keinen Anlaß zur Klage; über den Nährwert des Spielprinzips kann man allerdings geteilter Meinung sein.**

*HEINRICH LENHARDT*

**Arch Rivals**
**NES**

***SPIELETYP:***

***HERSTELLER:*** Acclaim
***TESTVERSION VON:*** Acclaim

***ANZAHL DER SPIELER:*** 1bis 2
***FEATURES:*** -

***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger

***CA.-PREIS:*** 100 Mark

61% **GRAFIK**

57% **MUSIK**

63% **SOUNDEFFEKTE**

56% **SPIELSPASS**

IMMER MIT DER RUHE

# JACK NICKLAUS




*Achtet auf den Windmesser, der unten zu sehen ist*

Die Vöglein zwitschern, das Bächlein murmelt, die Wälder rauschen: Golf ist ein schöner Sport, den man geruhsam in der freien Natur ausübt, ohne sich großartig einen abzuschwitzen. Weitaus preiswerter als ein Schlägerset ist die neue Sportsimulation "Jack Nicklaus Championship Golf". Mit ihr könnt Ihr bei jedem Wetter nach Lust und Laune vom Wohnzimmer aus golfen. Ein kompletter Platz mit 18 Löchern will gemeistert werden; bis zu vier Spieler können bei einem Turnier teilnehmen. Spielt Ihr alleine, könnt Ihr zur Belebung der Geselligkeit gegen Computergolfer antreten. Acht unterschiedlich starke Gegner stehen zur Wahl.

Der Golfplatz wird in 3-D aus der Perspektive Eurer Spielfigur gezeigt. Um die Schlagstärke sowie die Richtung zu bestimmen, müßt Ihr den Feuerknopf mehrmals drücken und im richtigen Moment wieder loslassen. Die Entfernung zum Loch, die Wahl des Schlägers sowie der Wind spielen eine wichtige Rolle. Ihr müßt nicht nur Geschicklichkeit bei gut getimten Knopfdrücken beweisen, sondern auch klug, weise und vorausschauend die Flugbahn des Balls abschätzen.

**FAZIT** ***Realistisch ist sie ja,*** **diese neue Golfumsetzung fürs NES, aber leider auch etwas langweilig. Die Grafik wird von jedem Abschlagsort aus neu berechnet, aber das dauert immer ein paar Sekunden, was auf Dauer etwas nervt. Schönheitspreise sind auch nicht zu holen; alles wirkt ein wenig grob und klotzig. Wer mehr auf actionbetonte Sportspiele steht, dem wird's aufs gröblichste gruseln. Geduldige Naturen, die Wert auf eine möglichst realistische Golfsimulation legen, sollten sich das Modul hingegen einmal ansehen.**

***HEINRICH LENHARDT***

**Jack Nicklaus Golf**
**NES**

***SPIELETYP:*** 

***HERSTELLER:*** Konami
***TESTVERSION VON:*** Konami

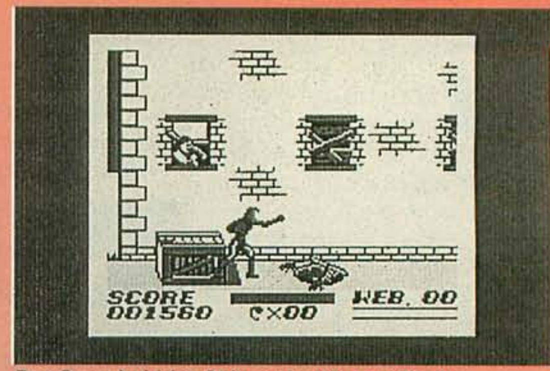
***ANZAHL DER SPIELER:*** 1 bis 4
***FEATURES:*** -

***GEEIGNET FÜR:*** Fortgeschrittene und Profis
***CA.-PREIS:*** 120 Mark

57% GRAFIK
28% MUSIK
37% SOUNDEFFEKTE
60% SPIELSPASS

ICH SPIDERMAN DU MARY-JANE

# SPIDERMAN




*Der Superheld im Spinnenkostüm greift ein*

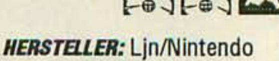
Spiderman alias Peter Parker ist ein absoluter Dauerbrenner im Sortiment der Marvel-Comics. Peter ist ein in ständiger Geldnot lebender Student, der nebenberuflich als Superheld seinen Mann stehen muß; ganz zu schweigen von den Problemen mit der Damenwelt. Wie das Leben so spielt, haben sich sechs altbekannte Erzfeinde zusammengerottet und Peters Freundin Mary-Jane entführt. Sinn und Zweck der Aktion ist es natürlich, Spiderman in eine Falle zu locken. Da er keine andere Wahl hat, folgt er ihren Anweisungen und begibt sich zum verabredeten Treffpunkt. Der Weg dorthin ist nicht einfach, da die Schergen des Oberschurken versuchen, den Wandkletterer schon unterwegs auszuschalten. Mit Baseball-Schlägern bewaffnet oder unter Kanaldeckeln versteckt, lauern sie auf ihn. Um Wunden zu heilen, müßt ihr in Fenstern auftauchende Hamburger einsammeln. Neben Faustschlägen, Fußtritten sowie geschickten Duck- und Springmanövern setzt unser Held ein paar Spritzer Netzflüssigkeit ein, um sich zu wehren. Diesen Glibber kann man verwenden, um im Tarzan-Stil über die Hindernisse hinweg zu schwingen oder die Gegner zu beschießen.

**FAZIT Der Schwerpunkt bei Spiderman liegt beim munteren Prügeln. Gutes Timing und etwas Übung, bis man die richtige Taktik gefunden hat, sind besonders bei den sechs Schlußgegnern gefragt. Mit abwechslungsreicher Grafik und futuristisch fetzigem Sound bietet Spiderman einiges für Auge und Ohr. Leider wurde beim Spielwitz etwas gespart. Auch wenn die Netzflüssigkeit Abwechslung in das sonst recht monotone Durchboxen bringt, bleibt nicht viel mehr als das übliche Geprügel. Für Fans dieser Art Spiel ganz nett.**

***STEPHAN ENGLHART***

**Amazing Spiderman**
**Game Boy**



***SPIELETYP:*** 

***HERSTELLER:*** Ljn/Nintendo
***TESTVERSION VON:*** Flashpoint

***ANZAHL DER SPIELER:*** 1
***FEATURES:*** Continue, High-Score-Liste

***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger, Fortgeschrittene
***CA.-PREIS:*** 50 Mark

59% GRAFIK
62% MUSIK
46% SOUNDEFFEKTE
53% SPIELSPASS

PIZZA, TURTLES & GEPRÜGEL

# TEENAGE MUTANT TURTLES

**K**ein Medium und keine Konsole ist vor ihnen sicher: Die grünen Reptilien mit dem dekorativen Rückenschoner, vor allem durch das Kino als "Teenage Mutant Hero Turtles" bekannt, prügeln nun auch auf dem Game Boy allerlei feindlichem Getier die Hucke voll. Konami, Actionentwickler mit Qualitätsanspruch, nahmen sich der ehemaligen Comichelden an und bannten das erste Turtles-Abenteuer unter dem Namen "Fall of the Footclan" auf Modul. Mit der Version für das NES hat "Fall of the Foot Clan" glücklicherweise nicht allzuviel zu tun, einzig die simple Hintergrundgeschichte wurde übernommen: Raphael, Leonardo, Michelangelo und Donatello befinden sich immer noch auf der Fährte des abtrünnigen Ninja-Meisters Shredder, der zusammen mit dem außerirdischen Krang und dessen monströsen Gefolgsleuten New York unsicher macht. Hintereinander führt man die vier Helden in den Kampf, jede Schildkröte entspricht also einem Leben. Das Unheil (in Gestalt wüster Keilereien) nimmt mal wieder seinen Anfang auf der Straße: Wie auch alle späteren Levels ( Sewers, Queens, Waste Dump Ravine und Technodrom Tower) zerfällt die Traffic-Jam-Runde in mehrere Teile. Nach ein paar Vorgeplänkel auf hartem Asphalt taucht man für kurze Zeit in den Untergrund hinab. Wer der Kanalisation gesund und munter wieder entkommt, darf auf fahrenden Trucks ums Gleichgewicht und gegen die tumben Feinde kämpfen. Da der obligatorische Endgegner jeden Level beschließt, sollte man kräftig von den herumliegenden Pizzen beißen. Zur Not tut's auch die leere Packung...

Alle Levels sind als typische Jump'n'Run-Landschaften dargestellt: Der Bildschirm scrollt von links nach rechts und manchmal auch nach oben und unten. Hintereinander schickt man die vier Schildkröten ins Geprügel, die sich einzig in der Bewaffnung unterscheiden: So schwingt z.B. Donatello einen Bo-Stab, während Leonardo seine Feinde bevorzugt mit Katana-Klingen pikt, Michelangelo wiederum harte Nunchako-Treffer verteilt. Per Steuerkreuz läuft und springt man; wird es nach unten gedrückt, geht die Schildkröte auf die Knie, um z.B. Wurfgeschossen auszuweichen. Mit einem Feuerknopf wird die Sprunghöhe bestimmt, die Funktion des anderen hängt von der jeweiligen Bewegung der Spielfigur ab. In geduckter Haltung schleudert man Shuriken, springend attackiert man den Feind mittels stahlhartem Fußkantenschlag. Damit bei all dem Geprügel die grauen Zellen nicht zu kurz kommen, stecken einige Knobelsequenzen im Spiel: Wer hinter jeder Mülltonne genau nachschaut und auch Sackgassen Beachtung schenkt, darf so z.B. mit Oberschlaumeier Splinter fröhlich Zahlenraten. Als erster Preis winkt mehr Lebensenergie, als die dickste Pizza liefern kann.



*Die Schildkröte kann auch im Sprung zutreten*




*Der schlaue Splinter erklärt die Regeln zu einem der Knobeltests*



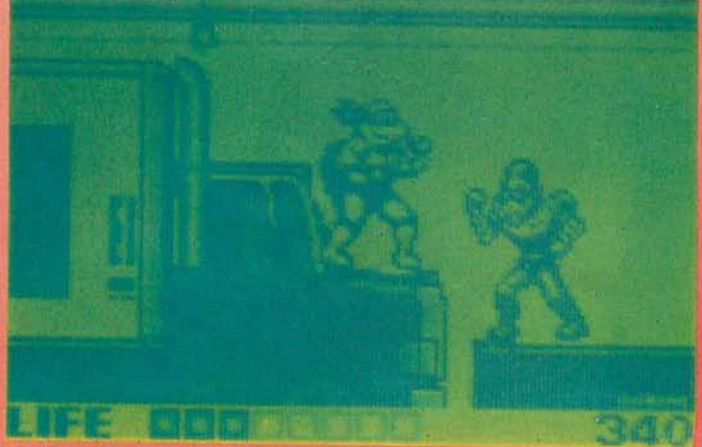
*Im ersten Test gilt es die richtige Zahl zu erraten*



*Eine hilflose Schildkröte wird geröstet*




*Wen verheiz' ich jetzt als nächsten?*




*On the Road again: Prügel auf der Motorhaube*

**FAZIT** **Die Game-Boy-Umsetzung des Schildkrötenspiels läßt die enttäuschende NES-Version schnell vergessen. Neben brillanten Intro- und Zwischenbildern wartet auch das eigentliche Spiel mit beeindruckender Grafik auf: Von der Animation der Spielfiguren über die großen Endgegner bis hin zu den atmosphärischen Hintergründen stimmt optisch einfach alles. Auch die verschiedenen Musikstücke vermögen den in dieser Hinsicht nicht gerade verwöhnten Game-Boy-Besitzer durchaus zufriedenzustellen. Leider ist das Spielprinzip steinalt. Springen und prügeln nahezu ohne versteckte Extras — auf Dauer machen da "Super Mario Land" oder "Gargoyle's Quest" mehr Spaß. Gut, daß die Idee mit den eingestreuten Knobeltests Abwechslung in die Prügelkulisse bringt. In Kombination mit der gewohnt guten Konami-Spielbarkeit und dem teils recht einfallsreichen Levelaufbau springt somit noch eine Menge Spaß raus.**

*WINNIE FORSTER*



**Teenage Mutant Turtles**
**Game Boy**

***SPIELETYP:***

***HERSTELLER:*** Konami
***TESTVERSION VON:*** Konami

***ANZAHL DER SPIELER:*** 1
***FEATURES:*** Continue, Level-Anwahl

***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger, Fortgeschrittene
***CA.-PREIS:*** 70 Mark

**71%** GRAFIK
**69%** MUSIK
**59%** SOUNDEFFEKTE
**68%** SPIELSPASS

# Holt Euch jetzt schon das zweite Heft!




**Hier ist die einmalige Super-Chance für alle Videospiele-Fans!**

Gehört jetzt zu den Ersten und bekommt Ausgabe 2 von VIDEO GAMES brandaktuell in Eure Hände. Noch bevor sie am Kiosk ausliegt. Bestellt einfach mit der Karte rechts. Dann schnappt Euch keiner mehr das letzte Exemplar vor der Nase weg. Ihr bekommt VIDEO GAMES Nr.2 druckfrisch, in der ersten Juni Woche nach Hause geschickt.

**Spiele, Spiele, Video-Spiele!!**

Unsere Redaktion testet für Euch die besten Videopiele der Welt und stellt sie in VIDEO GAMES vor!

## Die drei wichtigsten Vorteile:

- **Der Heft Vorteil!**
  Ihr sichert Euch die zweite Ausgabe von VIDEO GAMES. Garantiert. Keiner kann Euch das letzte Heft vor der Nase wegschnappen.
- **Der Zeit Vorteil!**
  Ihr habt VIDEO GAMES, das Special von Power Play, noch bevor es am Kiosk ausliegt.
- **Der Liefer-Vorteil!**
  Ihr könnt es Euch zu Hause beruhigt bequem machen. VIDEO GAMES Nr.2 kommt von ganz alleine!





## ZUM SAMMELN

VIDEO GAMES – REFERENZKARTE – LYNX

### SLIME WORLD

**Das Spiel:** Bei "Slime World" ist der Name Programm: Ein gigantisches System glitschiger Gänge und Höhlen soll durchstöbert werden. Lohn gibt es in Form funkelnder Edelsteine, Dutzende von seltsamen Lebensformen treten als Gegner auf. In einem davon gibt es zwar via Comlynx bis zu sieben weitere Mitspieler, aber nur eine Rettungskapsel, mit der man die eklige Umgebung verlassen kann.

**Das Sprite:** ...hat's in Slime World denkbar schwer. Zum Glück gehört Todd zum Typus "unerschrockener Entdecker mit eingebautem Automapping" und kann sich darüber hinaus mit Schutzschild, Waffen und einem Raketenrucksack ausstatten. Vollständig eingeschleimt und mit triefender Nase bietet er trotzdem einen erbarmungswürdigen Anblick.

**Die Geschichte:** "Slime World" reizte als eines der ersten Module den Acht-Spieler-Modus per Kabelverbindung aus. Bis zu acht Personen können an einem Spiel teilnehmen und sich voneinander unabhängig bewegen. Mal trifft man sich unterwegs und hilft sich vielleicht ein bißchen.

**Meine besten Punktzahlen:**

## ZUM SAMMELN

VIDEO GAMES – REFERENZKARTE – MASTER SYSTEM

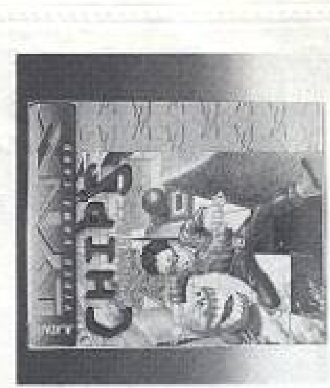
### FANTASY ZONE II

**Das Spiel:** Die "Fantasy Zone" ist ein Imperium friedliebender Welten, die durch Warp-Felder miteinander verbunden sind. Eines Tages wird die Staatengemeinschaft von Aliens angegriffen und besetzt. Diese haben in jeder Welt etliche Generatoren gebaut, die nun fleißig Monster fabrizieren.

**Das Sprite:** Der Held in "Fantasy Zone II" ist der raumschiffähnliche Opa-Opa, der frei in den Welten umherzischen kann. In Läden kann man zahlreiche Extras kaufen, die Opa-Opa u. a. mit mehr Feuerkraft und besseren Antriebsmotoren ausrüsten.

**Die Geschichte:** Der Vorgänger "Fantasy Zone" war als Spielautomat nicht sonderlich erfolgreich, mauserte sich auf dem Master System allerdings zum Hit. Der Nachfolger der horizontal scrollenden Ballerei wurde spielerisch nur wenig, dafür grafisch enorm aufgepeppt.

**Meine besten Punktzahlen:**





Antwortkarte

Die 60 Pf. Briefmarke hier aufkleben!

**VIDEO GAMES**
Special-Service
Markt & Technik Verlag
Aktiengesellschaft
Hans-Pinsel-Straße 9 B

8013 Haar bei München

---

ZUM SAMMELN

VIDEO GAMES REFERENZKARTE MASTER SYSTEM

# CHOPLIFTER

**Das Spiel:** An verschiedenen Krisenherden rund um die Welt haben Terroristen Geiseln genommen. Die Gefangenen sind in Bunkern untergebracht, die streng bewacht werden. Ein Hubschrauberpilot hat die Aufgabe, sich hinter die feindlichen Linien zu mogeln. Hier muß er zum einen die Angriffe der Terroristen abwehren und zum anderen die Bunker aufsprengen. Die befreiten Geiseln müssen schließlich eingesammelt und heil zurück zur Heimatbasis gebracht werden.

**Das Sprite:** Der Spieler steuert einen Hubschrauber mit der Typenbezeichnung "Hawk-Z". Mit dem linken Feuerknopf wird geschossen, mit dem rechten wechselt man blitzartig die Flugrichtung. Wenn der Hubschrauber nach oben oder unten fliegt, wirft er Bomben ab.

**Die Geschichte:** Choplifter erschien bereits 1982 als Computerspiel bei der amerikanischen Firma Broderbund. Sega erwarb 1985 die Rechte für eine grafisch verbesserte Spielautomatenumsetzung. Choplifter fürs Master System basiert auf dieser Automatenversion.

**Meine besten Punktzahlen:**




---

ZUM SAMMELN

VIDEO GAMES REFERENZKARTE LYNX

# MS. PAC-MAN

**Das Spiel:** Ein kleiner gelber Mampfer durchkämmt verschiedene Labyrinthe auf der Suche nach leckeren Pillen. Die nahrhafte Kost ist über alle Gänge verstreut. Das Ziel ist, sämtliche Pillen zu verzehren. Die Grinsekugel wird bei der Arbeit von vier Geistern behindert, die einhellig Jagd auf sie machen.

**Das Sprite:** Ms. Pac-Man ist Pac-Mans offizielle Angetraute. Während sie meist auf der Flucht vor den Geistern ist, darf sie nach dem Verzehr einer besonders großen Pille kurzzeitig Jagd auf ihre Widersacher machen.

**Die Geschichte:** Ms. Pac-Man ist die Fortsetzung von "Pac-Man", einem der größten Hits der Videospielgeschichte. Das Spiel ist mittlerweile für annähernd jeden Computer und jede Konsole umgesetzt worden, die zwischen 1980 und heute auf den Markt kam. Zur Pac-Man-Familie gehören außerdem "Junior Pac-Man", "Super Pac-Man", "Pac-Land" und "Pac-Mania". Die Lynx-Version bietet neben der pixelgenauen Umsetzung des Arcade-Vorbilds 21 neue Labyrinthe.

**Meine besten Punktzahlen:**

# SCHUMMEL-TRICKS & SPIELE-LÖSUNGEN

Ein paar Mal auf dem Joypad herumgedrückt und schon füllt sich der Energiebalken; brandneue Extrawaffen lassen die Überlebenschancen (und die Laune des Spielers) noch einmal kräftig ansteigen: Oft scheinen versteckte Menüs und geheime Paßwörter nur auf einen findigen Spieler zu warten. Bleibt zu hoffen, daß dieser auch an seine weniger erfolgreichen "Kollegen" *denkt und* frisch erknobelte Tricks an uns schickt. Alle Tips, die wir erstmals veröffentlichen, werden selbstverständlich auch honoriert

Für unsere Startausgabe habe ich ausgiebig im Tiparchiv gestöbert. Laßt mich wissen, was Ihr von dieser Rubrik haltet.

Markt & Technik Verlag AG
Video Games
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Euer

W. Forster



## MR. HELI (PC-Engine)

Gut versteckt ist das Soundmenü beim Ballerspiel "Mr. Heli". Begebt Euch in das Menü, mit dem Ihr Euch normalerweise zwischen dem Normal- und dem Arcade-Modus entscheidet. Drückt dort hintereinander die Feuerknöpfe "II", "I", "I", "II" sowie die Select-Taste. Viel Spaß beim Lauschen...

## OUT RUN 3D (Master System)

Auch "Out Run" bietet ein Musikmenü: An die hörenswerten Melodien kommt man direkt ran, wenn man im Titelbild die Pausetaste drückt.

## IMAGE FIGHT (PC-Engine)

Das Soundmenü von "Image Fight" erreicht Ihr, indem Ihr die "Push Run Button"-Aufforderung ignoriert und statt dessen "Select" drückt.

## KEITH COURAGE (PC-Engine)

Im zweiten Level von "Keith Courage" wird einem das Geld förmlich nachgeworfen. Kurz vor der "Reverse Zone", direkt vor dem Haus des weisen Zauberers, solltet Ihr kurz umkehren (nach links). Laßt den Bildschirm ein wenig scrollen und kehrt dann wieder zur Hütte zurück. Wiederholt die Prozedur, solange Ihr Geld braucht. Ihr werdet nämlich jedesmal wieder vom selben Feind angegriffen. Putzt ihn so oft weg und sammelt sein Geld ein, bis Ihr wirklich reich seid.

## PARANOIA (PC-Engine)

Die Monster der "Paranoia"-Alptraumwelt verhalten sich teilweise recht merkwürdig. So solltet Ihr z.B. die Raupe am Anfang des ersten Levels nicht attackieren. Helft ihr doch einfach, indem Ihr die beiden Monster hinter ihr abschießt.

## SHADOW DANCER (Mega Drive)

Ihr seid es leid, den fliegenden Ninjas in der Bonusrunde Shurikens hinterherzuschießen? Recht habt Ihr, denn ein Extraleben ist Euch auf jeden Fall sicher, falls Ihr keinen einzigen der Feinde angreift. Außerdem gibt's zusätzlich für jeden Level, den Ihr ohne Shuriken-Einsatz durchhüpft, satte 50000 Punkte.

## GHOULS'N' GHOSTS (Mega Drive)

Beim Dämon, der es sich auf dem Schädelberg gemütlich gemacht hat (in der Mitte des zweiten Levels von "Ghouls'n'Ghosts"), ist rohe Gewalt nicht nötig. Laßt Eure Waffe stecken und rennt einfach geschwind an ihm vorbei in die Erdbebensektion: Sollte Euch der Unhold dort undankbarerweise den Garaus machen, seit Ihr ihm damit automatisch entkommen. Ihr beginnt Euer nächstes Leben direkt im nächsten Level!

## GHOSTBUSTERS (Mega Drive)

Knapp 50000 Dollars bucht Euch der Name T. H. in Verbindung mit der Nummer 535634145 auf das Konto.

## SUPER HANG ON (Mega Drive)

Zum Multi-Multi-Millionär macht folgender Paßwortcode jeden noch so jämmerlichen Motorradfahrer:
5 1 B 0 4 0 0 0 A 0 5 0 0 0
7 0 J 0 C G 9 7 6 A C M G I

## GALAGA 88 (PC-Engine)

Einer der klassischen "Nicht schießen, bitte!"-Tricks erfreut sich bis heute reger Beliebtheit. Allen die's noch nicht wissen sei verraten, daß eine absolute Waffenpause bei der "Galactic Dancing"-Vorführung von "Galaga 88" 10000 bis 20000 Bonuspunkte bringt. Einfach zurücklehnen und die tolle Musik genießen.

## GUNHED (PC-Engine)

Einen Endgegner, den man nicht vernichten muß? Was wie der Traum eines schizophrenen Ballerspielers anmutet, ist bei "Gunhed" Wirklichkeit. Weicht den Schüssen des Bösewichts beharrlich aus. Nach einiger Zeit verschwindet dieser von alleine vom Bildschirm. Ihr erhaltet zehn Extraschiffe und 20 Bomben.

## SPACE HARRIER 3D (Master System)

Um in das "Space Harrier"-Soundmenü zu gelangen, müßt Ihr erst einmal *kräftig punkten*. Sobald Ihr Euch *in* die High-score-Liste eintragen dürft, solltet Ihr als Name das Wort "Sound" eingeben.

# HARTE BURSCHEN

Alltag im Weltraum: Der elfte Level ist fast durchgespielt, die Musik klingt langsam aus, der heißersehnte Ausgang liegt zum Greifen nahe. Plötzlich ein bedrohliches Brummen, stählerne Greifarme schieben sich in den Bildschirm. Dahinter: der Endgegner. Zehnmal so groß wie das eigene Kampfschiff, dick gepanzert. Seine verschwindend kleine Archillesferse ist irgendwo unter gigantischen Geschütztürmen verborgen. Zitternd drückt der Spieler den Feuerknopf. Ob nun mit einem frustrierenden "Blob" ein mickriges Kügelchen den Lauf seiner Bordgeschütze verläßt und am kleinen Zeh des Monsters verpufft oder aber ein Orkan aus Laserstrahlen, Materiezerstäubern und *Smartbomb*-Dauerfeuer den Widerling in Sekundenbruchteilen vom Bildschirm fegt, liegt an Euch. Lest unsere "Harte-Burschen"-Tips und vermeidet den Flug in schwächlich ausgerüsteten Second-hand-Raumschiffen.

## POWER STRIKE (Master System)

Die schönste Waffe nützt recht wenig, wenn die Munition nur für einen Bruchteil der Gegner reicht. Die Waffe Nummer 2 bei "Power Strike" hat jedoch die angenehme Eigenschaft sich selbst aufzuladen. Dazu fliegt Ihr einfach (sobald die Munition zur Neige geht) in die linke, obere Ecke und haltet dort beide Feuerknöpfe gedrückt. Nach kurzer Zeit hat sich Eure Waffe wieder auf satte 256 Schuß aufgeladen. Es gibt jedoch noch eine andere Möglichkeit, Munitionsprobleme zum umgehen. Schnappt Euch die Extrawaffe 1 bei "Power Strike" einfach öfters als zweimal hintereinander und Ihr besitzt für den Rest des Spieles eine Waffe mit unbegrenzter Schußzahl.

## CYBERCORE (PC-Engine)

Auch bei "Cybercore" kann man das eigene Raumschiff leicht zum fliegenden Waffenarsenal aufrüsten. Mit dem zweiten Feuerknopf und nach links gedrückten Joypad gerät man in einen Paßwortbildschirm. Einfach das entsprechende Paßwort eingeben und die Funktion mit der zweiten Feuertaste auslösen. Für "AMI" gibt's die vollständige rote Bewaffnung, für "RIE" die blaue, mit "NAOMI" besitzt man alle grünen Waffen und mit "MIDORI" alle orangenen.

## TRUXTON/TATSUJIN (Mega Drive)

Mit nur ein oder zwei Bomben legt Ihr bei "Tatsujin" auch den dicksten Endgegner aufs Kreuz. Unterbrecht das Spiel, sobald Ihr eine Bombe geworfen habt und diese gerade explodiert. Wartet einen Augenblick und drückt dann die Starttaste in schneller Folge mehrmals hintereinander. Die Wirkung einer Bombe wird dadurch um ein Vielfaches verstärkt.

## ELEMENTAL MASTER (Mega Drive)

Falls Ihr zu den "Elemental Master"-Spielern gehört, die Ihre Smart-Powers sowieso nur äußerst ungern einsetzen, könnt Ihr einmal folgenden Trick ausprobieren. Schließt einen Arcade Power Stick oder einen beliebigen anderen Joystick mit individuell zuschaltbarem Dauerfeuer an Euer Mega Drive an. Wenn Ihr nun die zweite Feuertaste auf Dauerfauer schaltet und während des Spiels sowohl den ersten als auch den zweiten Knopf gedrückt haltet, ballert Ihr gleichzeitig sowohl nach vorne als auch nach hinten. Mit dieser Methode und der Feuerballwaffe läßt sich selbst der Seeschlangenendgegner ohne Energieverlust aus dem Weg räumen.

## WONDERBOY IN MONSTERLAND (PC-Engine)

Wenn Ihr im siebten Level das Monster hinter der sechsten Tür besiegt, erhaltet Ihr dafür bekanntlich das "Great Sword". Falls Ihr damit nicht zufrieden seid, laßt Euch einfach sterben. Erledigt das Monster hinter Tür 6 erneut und Ihr bekommt diesmal "Excalibur", die mächtigste Klinge des Spiels.

## TIGER HELI (PC-Engine)

Zu Anfang des Spiels ist der gute "Tiger Heli" noch relativ zahm ausgestattet. Für echte Waffenfetischisten natürlich ein untragbarer Zustand, dem aber leicht abgeholfen werden kann. Drückt einfach während der Startseqeunz (oder während der "Vorhang-Sequenz" im Spiel) für jede der vier Vergrößerungsstufen des Flugvehikels viermal die zweite Feuertaste. Eure Feinde werden Augen machen. Falls Ihr eher auf exotische Waffen steht, solltet Ihr nach einem gelben Extra suchen. Haltet einfach "Select" gedrückt, wenn Ihr es aufsammelt, und Ihr erhaltet nun die grünen Kugeln, die sich jedoch wie Lenkwaffen verhalten und die Gegner verfolgen! Nur von den Hubschraubern solltet Ihr Euch in acht nehmen: Die sind für Eure neue Supersonderwaffe größtenteils zu flink.

## LEGEND OF ZELDA (NES)

Das begehrte magische Schwert findet Ihr bei "Legend of Zelda" auf dem Friedhof: Geht in das rechte, obere Feld und verschiebt dort den Grabstein aus der mittleren Reihe nach oben. Dort liegt das gute Stück begraben.

## DOUBLE DRAGON (Master System)

Beenden wollen wir unsere Aufrüsttips mit einem abschreckenden Beispiel aus dem täglichen Videospielleben: Taucht im Prügelspiel "Double Dragon" der gemeine Typ mit den Dynamitstangen auf, legt Ihr ihn am besten mit den eigenen Waffen aufs Kreuz. Stellt Euch direkt vor ihn und wartet, bis er seine Dynamitstange schleudert. Jetzt einfach ein paar Schritte zurücktreten. Euer Gegner wird Euch stupide hinterhertrotten und durch die eigene Explosion umkommen. Wie heißt es doch so schön: "Wer durch das Schwert lebt, wird auch durch das Schwert umkommen"...

## QUARTET (Master System)

Beim Action-Oldie "Quartet" gibt es eine Möglichkeit, sofort mit der weitreichendsten Waffe einzusteigen. Ihr müßt im Titelbild nur 14mal die Pausetaste und danach Knopf 1 auf dem ersten Joypad drücken.

## WONDERBOY III (Master System)

Der Wonderboy-Tip für Materialisten: Gebt als Continue-Code einfach WEST ONE ein und Ihr erhaltet alle Waffen, Schilder und Rüstungen des Spiels plus einen netten Batzen *Geld.*

## REVENGE OF SHINOBI/ SUPER SHINOBI (Mega Drive)

Euch genügen die Shurikens nicht, die Ihr zu Beginn eines Shinobi-Spiels in der Tasche habt? Dann begebt Euch einfach ins Optionsmenü und stellt die Shuriken-Anzahl auf Null. Ihr habt richtig gehört, denn wenn Ihr jetzt ein wenig wartet, verwandelt sich die Doppelnull urplötzlich in ein Unendlichkeitssymbol. Ihr könnt Euch denken, was das für Euren Shinobi bedeutet...

## CURSE (Mega Drive)

Einen eigenen Ausrüstungsmodus besitzt das Ballermodul "Curse". Drückt im Titelbild gleichzeitig "A", "B", "C" und Start und Ihr könnt Euch Euer Raumschiff selbst bestücken.

## AFTERBURNER (Mega Drive)

Mitten im Kampf gänzlich ohne Raketen dazustehen, ist für einen echten "Afterburner" eine relativ peinliche Angelegenheit. Vor allem seitdem auch der letzte wissen müßte, daß während des Auftankvorganges bis zu 100 der praktischen Dinger verschenkt werden. Drückt das Joypad in Zukunft einfach in die jeweilige Richtung, sobald das Tankflugzeug erscheint:

| Level | Richtung |
|---|---|
| 3 | Links |
| 5 | Rechts |
| 9 | Oben |
| 11 | Rechts |
| 13 | Links |
| 16 | Links |
| 19 | Oben |
| 21 | Rechts |

Leider muß das Timing genauestens stimmen, sonst wird's nichts mit den Gratisraketen.

# WIEDER-GEBURT

Wer sich als Ritter oder Pilot, Mario oder Shinobi auf den Monitor wagt, ohne auf jeden seiner Schritte und Sprünge zu achten, verliert schnell ein kostbares Bildschirmleben. Speziell für leichtsinnige Zeitgenossen gibt's diese Tips und Tricks, mit denen Ihr besser klar kommt.

## AFTERBURNER (Master System)

Durch den eingebauten Continue-Modus ist "Afterburner" auch für Überschallneulinge recht leicht zu spielen. Leider klappt das Fortsetzen von Spielen nur bis zum zehnten Level. Wer hingegen im Titelbild 100mal die Pausetaste drückt, kann auch nach dem elften Level noch aufs Continue zurückgreifen.

## THUNDER FORCE III (Mega Drive)

Auch beim Spitzenspiel "Thunder Force III" ist es möglich, das eigene Raumschiff luxuriös mit Waffen auszustatten. Pausiert das Geballer einfach und drückt jetzt das Joypad zehnmal nach unten, dann die B-Taste, dann wieder nach unten, B, ein letztes mal nach unten und noch einmal B. Mit der B-Taste könnt Ihr jetzt beliebige Waffen "einkaufen", mit C legt Ihr sie wieder ab. Falls Ihr nun das Spiel durch gleichzeitigen Druck auf Feuerknopf A und die Starttaste wieder aufnehmt, bekommt Ihr noch zwei "Claws" geschenkt.

## NEMESIS (Game Boy)

Das eigene Raumschiff läßt sich bei "Nemesis" bekanntlich kräftig aufrüsten. Falls Ihr weder Zeit noch Lust habt, Euch Eure Lieblingsbewaffnung selbst zu erspielen, könnt Ihr es mit folgendem Cheat versuchen:

Pausiert das Spiel und drückt hintereinander Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, B, A, B, A. Nun besitzt Ihr alle Waffen.

## SECRET COMMAND (Master System)

Eine besonders effektive Waffe erhält man bei "Secret Command", wenn man mit einem Schuß vier Gegner auf einmal erledigt. Jede Pfeilgranate putzt dann alle sichtbaren Gegner weg. Geht damit jedoch vorsichtig um: Verliert Ihr ein Leben, ist diese Waffe wieder futsch.

## LIFE FORCE (NES)

So ermogelt man sich stramme 30 Raumschiffe bei diesem Ballerklassiker. Im Titelbild müßt Ihr folgende Kombination auf dem Joypad drücken:

Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, Feuerknopf B, Feuerknopf A.

## PROBOTECTOR (NES)

Der Trick, der leichtsinnigen "Life-Force"-Piloten das Leben verlängert, funktioniert auch bei "Probotector". Merkt Euch die Kombination

Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, B, A

für die Zukunft. Viele Konami-Spiele spendieren dafür nützliche Hilfestellungen. Probiert die Kombination im Titelbild und beim "Game-Over"-Bildschirm des jeweiligen Spiels aus.

## MY HERO (Master System)

Schon im ersten Level gibt's die Möglichkeit, ein paar Ersatzleben zu ergattern. Kickt die drei Bulldoggen gegen Ende dieses Levels weg, überspringt den vierten der Hunde und tretet ihm ins Hinterteil. Für die freundliche Geste gibt's ein Extraleben. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr auch ein zweites- und drittesmal zutreten, um noch mehr Leben zu kassieren.

## FANTASY ZONE (Master System)

Bonusleben gibt's im Sonderangebot, wenn Ihr das Joypad 50mal nach oben oder unten drückt, während am Anfang die Hintergrundgeschichte erzählt wird. Lohn der Mühe: Im ersten Laden kostet ein Extraleben statt 2500 nur noch 1000 Dollar.

# DIE FURCHT-LOSEN

Ihr spielt "R-Type" mit geschlossenen Augen problemlos durch? Findet selbst bei "Tetris" im neunten Level noch Zeit, nebenbei genüßlich am Kaffee zu nippen? Habt "Truxton" versehentlich schon bei der ersten Demonstration im Kaufhaus durchflogen? Wenn Ihr glaubt, daß Euch kein Schwierigkeitsgrad mehr aus der Fassung bringen kann, dann haltet Euch an folgende Tricks.

## TENNIS ACE (Master)

Als Tennisneuling gleich bei den French Open in Paris groß aufspielen? Kein Problem: Mit dem Paßwort

UWZK ZPXM WPJB OKRR

wird's richtig anspruchsvoll.

## LEGEND OF ZELDA (NES)

Falls Ihr bei "Legend of Zelda" gleich in einer besonders schweren Welt anfangen wollt, müßt Ihr als Namen "Zelda" eingeben.

## PUNCH-OUT (NES)

Lange genug harmlose Gegner verkloppt? Dann wagt Euch bei dieser tollen Boxsimulation doch gleich an die wirklich fiesen Gegner ran. Hier sind vier Paßwörter, um die dicksten Brocken in den Ring zu holen:

Major Circuit:
005 737 5423
World Circuit:
667 833 7533
Super Macho Man:
079 037 5863
Mike Tyson:
007 373 5963

## PUZZNIC (PC-Engine)

Für waghalsige "Puzznic"-Spieler gibt es folgendes "Expert Round Password":

N X B T 4 P G B
U K A A 8 M 3 6

## PARANOIA (PC-Engine)

In eine verschärfte Variante der "Paranoia"-Welt ("World II" genannt) geraten furchtlose Spieler, wenn sie im Titelbild die Tasten "I", "II", RUN und SELECT gemeinsam mit dem Steuerkreuz (nach unten) gedrückt halten. Warnung: Paranoia World II ist wirklich nur für die abgebrühtesten Ballerfreaks zu schaffen.

## SOKOBAN (PC-Engine)

Wer in die extrem knifflige "Super Hard Sokoban World" reisen möchte, ohne sich durch die Welten der niedrigen Schwierigkeitsstufe zu quälen, sollte es einmal mit dem Paßwort "Horse" versuchen. Es befördert Euch in den 247. Level, also genau in die Mitte der letzten Sokoban-Welt. Natürlich könnt Ihr mit Run alle vorhergehenden Levels betrachten.

## GALAGA 88 (PC-Engine)

Auch bei "Galaga 88" können geübte Spieler einen geheimen höheren Schwierigkeitsgrad anwählen. Drückt im Titelbild das Joypad nach oben und gleichzeitig "Run". Der Ball über dem Geschütz leuchtet nun orange. Wählt Euer Raumschiff und macht Euch auf ein paar harte Gefechte gefaßt.

## FORTRESS OF FEAR (Game Boy)

Die ersten vier extrahaltigen Levels des "Wizards and Warriors"-Ablegers für den Game Boy zeichnete Jan Mohr aus Luststadt. Gegenstände, die auf diesen Karten über einer Schatztruhe gezeichnet sind, befinden sich im Spiel in der Schatztruhe.

S = START

E, E = ENDE (TOR)

E: = ENDE (VERSCHLOSSENES TOR)

= SCHATZTRUHE

† = MINIATUR KUROS (1)

= DIAMANT (2)

= KRAFTTANK (3)

= SPRUNGSTIEFEL (4)

= SCHUTZSCHILD (5)

= UNVERWUNDBARKEIT (6)

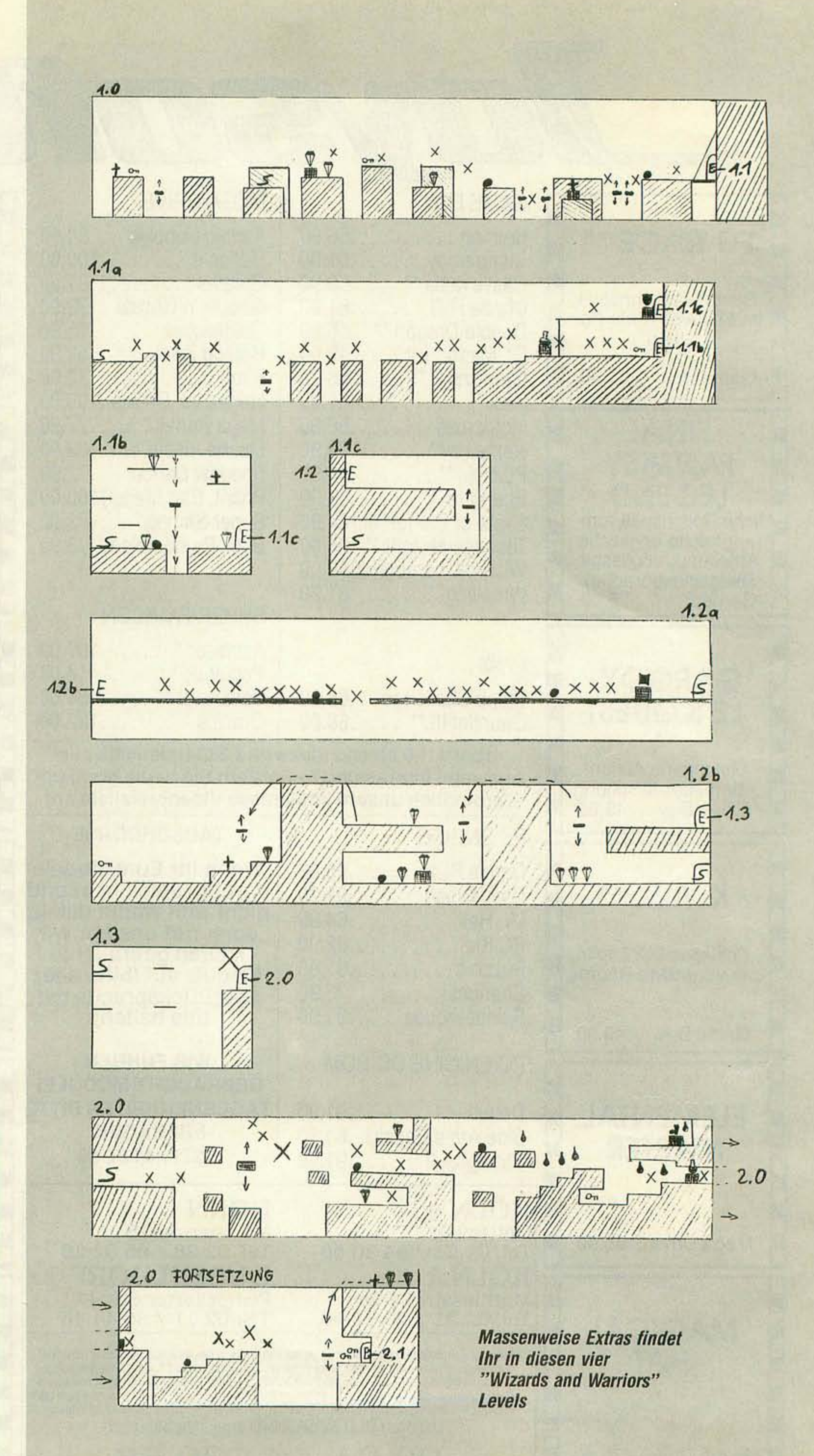
● = ESSEN o. TRINKEN

= SCHLÜSSEL

X = FEIND (FLEDERMÄUSE, PFEILE, SKELETTE, usw...)

= SÄURETROPFEN

= FACKEL mit KUGELN

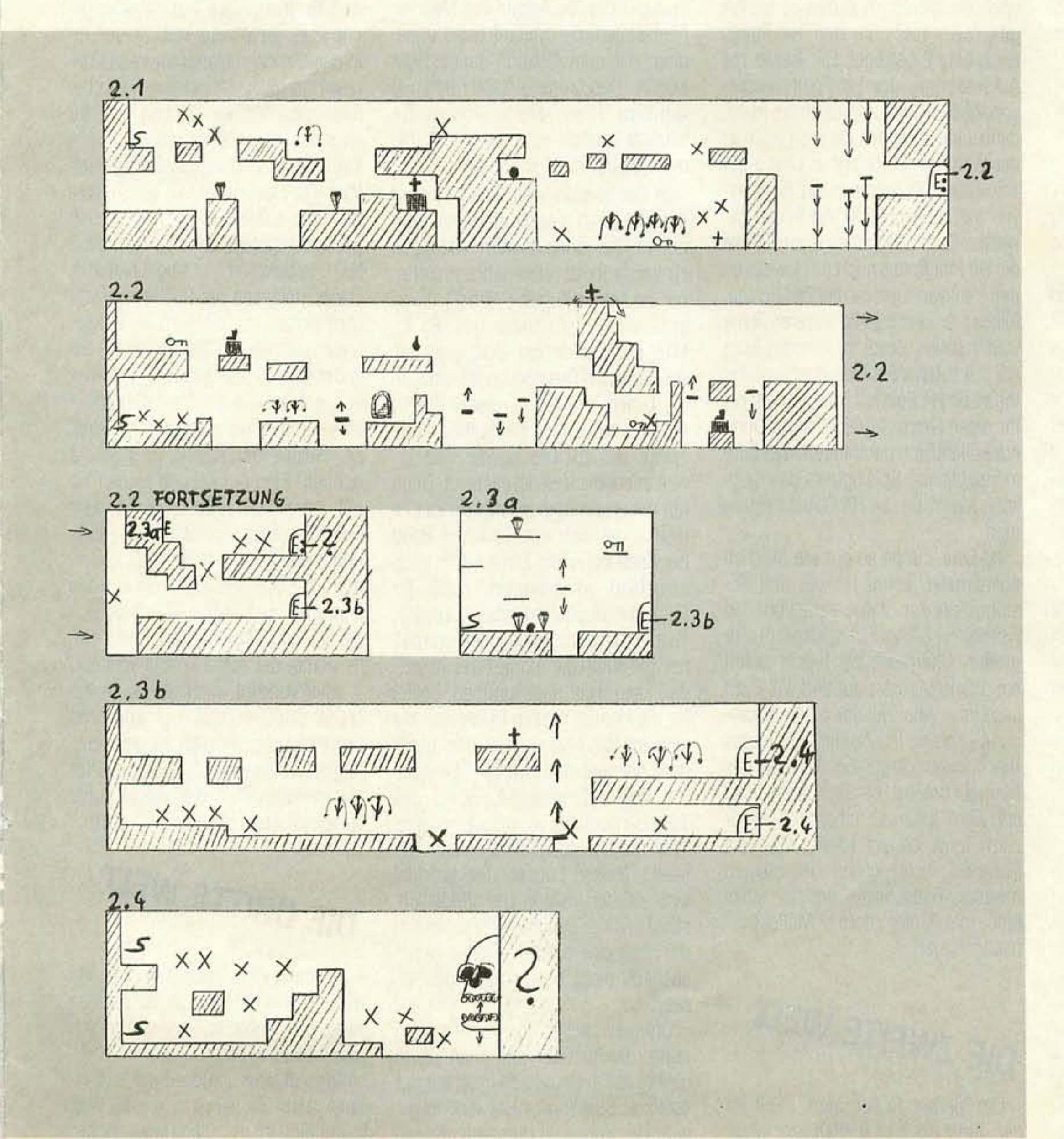



*Massenweise Extras findet Ihr in diesen vier "Wizards and Warriors" Levels*

# CHIP'S CHALLENGE (Lynx)

"Chip's Challenge" ist ein prima Spiel, das den Batterieverbrauch anheizt. Um jeden der 136 Levels direkt anwählen zu können, braucht Ihr nichts weiter, als unsere feine Paßwortliste.

| Level | Paßwort |
|---|---|
| 1 | BDHP |
| 2 | JXMJ |
| 3 | ECBQ |
| 4 | YMCJ |
| 5 | TQKB |
| 6 | WNLP |
| 7 | FXQO |
| 8 | NHAG |
| 9 | KCRE |
| 10 | VUWS |
| 11 | CNPE |
| 12 | WVHI |
| 13 | BTDY |
| 14 | BTDY |
| 15 | COZQ |
| 16 | SKKK |
| 17 | HMJL |
| 18 | HMJL |
| 19 | MRHR |
| 20 | KGFP |
| 21 | UGRW |
| 22 | WZIN |
| 23 | HUVE |
| 24 | UNIZ |
| 25 | PQGV |
| 26 | YVYJ |
| 27 | IGGZ |
| 28 | UJDD |
| 29 | QGOL |
| 30 | BQZP |
| 31 | RYMS |
| 32 | PEFS |
| 33 | BQSN |
| 34 | NQFI |
| 35 | VDTM |
| 36 | NXIS |
| 37 | VQNK |
| 38 | BIFA |
| 39 | ICXY |
| 40 | YWFH |
| 41 | GKWD |
| 42 | LMFU |
| 43 | UJDP |
| 44 | TXHL |
| 45 | OUPZ |
| 46 | HDQJ |
| 47 | LXPP |
| 48 | JYSF |
| 49 | PPXI |
| 50 | QBDH |
| 51 | IGGJ |
| 52 | PPHT |
| 53 | CGNX |
| 54 | ZMGC |
| 55 | SJES |
| 56 | FCJE |
| 57 | UBXU |
| 58 | XBLT |
| 59 | BLDM |
| 60 | ZYVI |
| 61 | RMOW |
| 62 | TIGW |
| 63 | GOHX |
| 64 | IJPQ |
| 65 | UPUN |
| 66 | ZIKZ |
| 67 | GGJA |
| 68 | RTDI |
| 69 | NLLY |
| 70 | GCCG |
| 71 | LAJM |
| 72 | EKFT |
| 73 | QCCR |
| 74 | MKNH |
| 75 | MJDV |
| 76 | NMRH |
| 77 | FHIC |
| 78 | GRMO |
| 79 | JINU |
| 80 | EVUG |
| 81 | SCWF |
| 82 | LLIO |
| 83 | OVPJ |
| 84 | UVEO |
| 85 | LEBX |
| 86 | FCHH |
| 87 | YJYS |
| 88 | WZYV |
| 89 | VCZO |
| 90 | OLLM |
| 91 | JPQG |
| 92 | DTMI |
| 93 | REKF |
| 94 | EWCS |
| 95 | BIFQ |
| 96 | WVHY |
| 97 | IOCS |
| 98 | TKWD |
| 99 | XUVU |
| 100 | QJXR |
| 101 | RPIR |
| 102 | VDDU |
| 103 | PTAC |
| 104 | KWNL |
| 105 | YNEG |
| 106 | NXYB |
| 107 | ECRE |
| 108 | LIOC |
| 109 | KZQR |
| 110 | XBAO |
| 111 | KRQJ |
| 112 | NJLA |
| 113 | PTAS |
| 114 | JWNL |
| 115 | EGRW |
| 116 | HXMF |
| 117 | FPZT |
| 118 | OSCW |
| 119 | PHTY |
| 120 | FLXP |
| 121 | BPYS |
| 122 | SJUM |
| 123 | YKZE |
| 124 | TASX |
| 125 | MYRT |
| 126 | QRLD |
| 127 | JMWZ |
| 128 | FTLA |
| 129 | HEAN |
| 130 | XHIZ |
| 131 | FIRD |
| 132 | ZYFA |
| 133 | TIGG |
| 134 | XPPH |
| 135 | LYWO |
| 136 | LUZL |




***Die gesammelten Paßwörter für Chip's Challenge***

# FINAL FANTASY LEGEND

GAME BOY Rollenspieler, die mit einem Game Boy versorgt sind, haben es wahrlich nicht leicht. Sorgt doch das Modul "Final Fantasy Legend" für so manche schlaflose Nacht. Für alle, die sich verlaufen haben, deren Party etwas schwachbrüstig ist oder die an einem Puzzle festhängen, ist diese Komplettlösung.

## DIE ERSTE WELT

Eure erste Aufgabe sollte es sein, die nur mager ausgerüstete Truppe mit den Waffen und Rüstungen zu versehen. Zudem könnten die Menschen in der Party ein paar zusätzliche "Hit Points" ganz gut verkraften. Auch das Monster kann noch entscheidend verbessert werden (wir empfehlen für das Monster das ganz vorzügliche "Lizard"-Fleisch). Wenn Ihr Euch aus der ersten Stadt nach draußen begebt, befindet Ihr Euch in einem kleinen Areal, das von einem Fluß umschlossen ist. Haltet Euch für den Anfang nur in diesem Gebiet auf und macht ein paar Monster platt. Mit dem Geld, das Ihr nach den Kämpfen erhaltet, könnt Ihr Waffen und Rüstungen kaufen sowie die Menschen mit Hit Points, zusätzlicher Kraft (Strength) und Geschicklichkeit (Agility) aufpeppen. Übrigens haben sich bei der Ausrüstung die Fernwaffen, wie z.B. der Bogen, als sehr durchschlagskräftig erwiesen.

Sind Eure Mannen etwas zu Kräften gekommen, haltet Ihr Euch etwas südöstlich. Hier stößt man auf ein kleines Dorf, das bessere Einkaufsmöglichkeiten bietet. Zudem verraten Euch die Einwohner einen Haufen Tips. Hier gibt es auch Hinweise zur Lösung der ersten Welt. In der Mitte des Dorfes befindet sich eine Statue, der augenscheinlich einige Dinge fehlen. Um die erste Welt abzuschließen, müßt Ihr drei Rüstungsteile wiederbeschaffen und sie der Statue anziehen. Jedes der drei Teile befindet sich in einem Schloß und wird von einem König bewacht.

Bevor Ihr die Teile der Statue zurückbringt, solltet Ihr die Party optimal ausstatten. Kauft für jedes Mitglied der Truppe (außer dem Monster) die teuerste Rüstung, die es gibt, die besten Waffen und zusätzliche Hit Points. Besorgt für den Mutanten unbedingt einen oder zwei der Zaubersprüche, die es im Laden zu kaufen gibt (z.B. "Ice"). Zu den Hit Points noch eine Faustregel: Die Tränke zur Aufbesserung der Hit Points kosten von Welt zu Welt immer etwas mehr, dafür unterscheiden sie sich auch in der Wirkung. So bringt in Welt 3 ein Trank für 200 Goldmünzen nicht soviel wie einer für 600. Ab einem gewissen Zeitpunkt heben diese Tränke die Hit Points nur noch um jeweils einen Punkt an. Dies ist das Zeichen dafür, das Ihr den nächst teureren Trank kaufen solltet. Bevor Ihr nun den Turm zur nächsten Welt hinaufgeht, solltet Ihr so oft Hit-Points-Tränke kaufen, bis Ihr diese Grenze erreicht habt. Denn nur so läßt sich garantieren, daß Eure menschlichen Spielfiguren das mögliche Maximum an Hit Points bekommen.

Ist Eure Truppe so gut wie möglich ausgerüstet, könnt Ihr die drei Rüstungsteile zur Statue zurückbringen (vorher zur Sicherheit speichern). Zur großen Überraschung taucht sofort ein dickes Monster auf und will Euch ans Leder. Aber mit der guten Bewaffnung (Bogen, Ice-Zauber) dürfte das Viech keinen Ärger bereiten. Ist das Monster besiegt, erhaltet Ihr die erste von vier "Spheres", mit der Ihr die Tür zum Turm öffnen könnt. Wer die Spheres nicht gleich in seinem Inventory-Bildschirm findet, sollte hier mal unter dem "Mülleimer" nachschauen.

## DIE ZWEITE WELT

Um hierher zu kommen, müßt Ihr den Turm bis zum fünften Stockwerk hinaufklettern. Laßt Euch nicht durch Ausgänge im Turm verwirren, die Euch in eigenartige Gebiete verschlagen. In der Wasserwelt angelangt, solltet Ihr Eure Bewaffnung und die Rüstung aufpolieren. Für die Menschen in der Gruppe empfiehlt sich eine ausreichende Anzahl von Maschinenpistolen, der Mutant sollte unbedingt mit dem "Wand" ausgestattet werden. Das Monster sollte ruhig mal von dem "Rhino"-Fleisch kosten. Zusätzlich können ein paar Hit Points mehr sicher nicht schaden.




*Das entscheidende Duell mit dem letzten Gegner*

In der zweiten Welt kommt es auf drei Dinge an. Gleich im ersten Dorf erfahrt Ihr einen extrem wichtigen Hinweis auf den Aufbewahrungsort einer der beiden Kugeln ("Orbs"), die es in dieser Welt zu finden gibt. So erklärt Euch einer der Dorfbewohner, daß Ihr einen Orb dort findet, wo sich die Linien kreuzen – dieser Tip ist später von großer Bedeutung. Das zweite, das zur Lösung der Wasserwelt unerläßlich ist, ist ein Boot. Denn nur mit einem Boot gelangt Ihr zu den Inseln, die sich am östlichen Rand der Karte befinden. Um zu dem Wassergefährt zu gelangen, müßt Ihr Euch in dem unterirdischen Tunnelsystem zu der östlichsten Insel vorarbeiten, die durch die Tunnel erreicht werden kann. Hier angekommen, solltet Ihr die kleinen runden Inselchen, die sich am Rand der großen Insel befinden, genauer untersuchen. Eine davon läßt sich bewegen, womit das Transportproblem gelöst wäre. Schließlich benötigt Ihr noch das "Airseed". Dieser Luftspender befindet sich auf der Insel in der südöstlichsten Ecke der Landkarte. Hier steht in der Mitte eine einzelne Palme. Untersucht Ihr diese, bekommt Ihr das Airseed.

Übrigens solltet Ihr auf die Warnung, die Ihr über den alten Mann (wohnt auf der mittleren Insel auf der östlichen Seite) hört, nicht allzuviel geben. Der Knabe ist durchaus freundlich und stellt Euch nur die eine oder andere Aufgabe. Am rätselhaftesten ist die Aufgabe mit den komischen Zahlen. Hier müßt Ihr nur in den Läden der Wasserwelt den Gegenstand kaufen, dessen Kaufpreis den addierten Zahlen entspricht (Battle Axe). Liefert Ihr diese Axt bei dem alten Mann ab, erhaltet Ihr im Austausch eine der beiden gesuchten Kugeln.

Die zweite Kugel befindet sich in einem Unterwasserschloß, zu dem Ihr nur mit Boot und Airseed gelangt. Mit dem Boot segelt Ihr in die nordwestliche Ecke der Wasserwelt. Steuert Ihr in den Strudel, gelangt Ihr in das Unterwasserreich. Glücklicherweise befindet sich hier ein Dorf, in dem Ihr Euch vor dem Kampf um die zweite Kugel ausruhen und ausrüsten könnt. Vom Dorf aus haltet Ihr Euch dann Richtung Süden. Hier befindet sich ein Tunnelsystem, das zu dem Schloß führt, in dem sich die Kugel befindet. Leider stellt sich die Suche als nicht ganz einfach dar, denn im Schloß befinden sich drei Räume. In zweien befindet sich je eine vertikale und eine horizontale Linie aus Kristallen sowie eine Kammer, die mit Kugeln angefüllt ist. Welche der Kugeln ist nun die richtige? Erinnern wir uns an den Tip mit den sich kreuzenden Linien: Nehmt einfach ein Blatt Karopapier und zeichnet die beiden ersten Kammern auf. Markiert die Linien aus den ersten beiden Zimmern. Dort, wo sich die beiden Linien kreuzen, ist im dritten Raum der echte Kristall versteckt – aber Vorsicht, auch hier wartet ein fieses Supermonster auf Euch. Ist dieses erledigt, erhaltet Ihr die zweite Kugel. Mit der einen öffnet Ihr das Tor zur nächsten Welt, die andere Kugel verschafft Euch die zweite Sphere.

## DIE DRITTE WELT

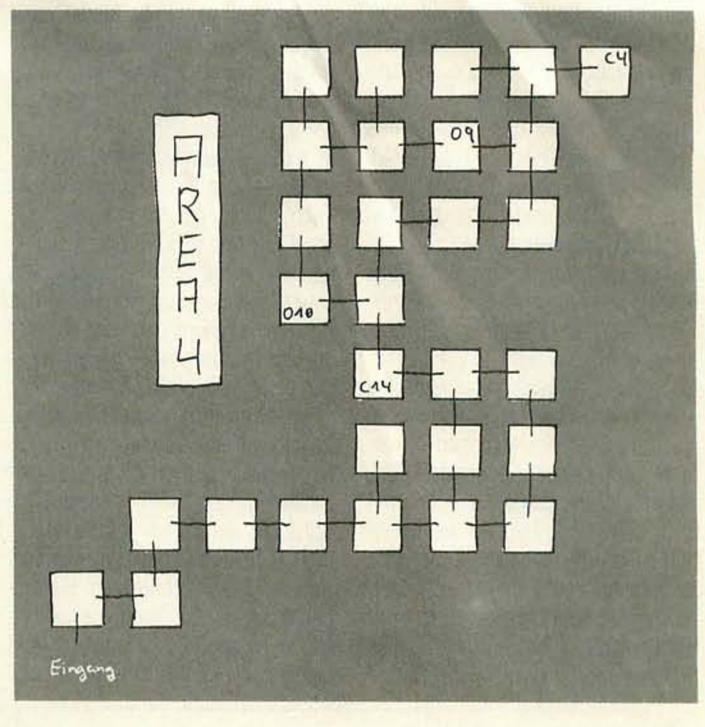
Die dritte Welt, auch Welt der Lüfte genannt, befindet sich in der zehnten Etage des Turms. Im Vergleich zu den letzen beiden Welten ist die hier zu lösende Aufgabe geradezu ein Kinderspiel. Vom Eingang zu dieser Welt marschiert Ihr gemütlich in westlicher

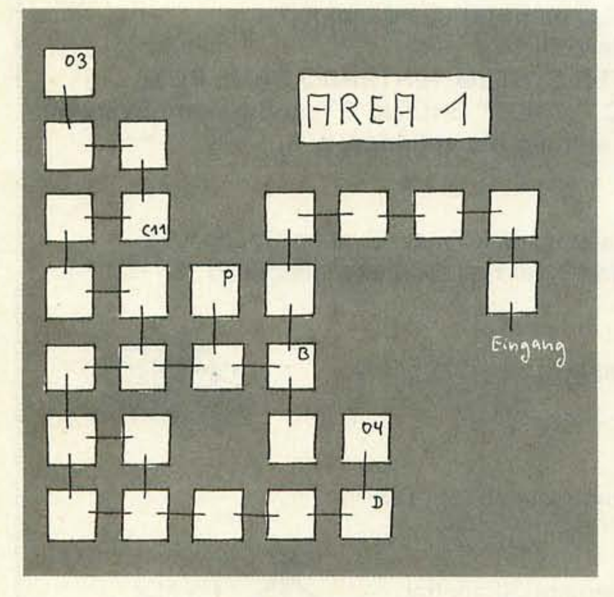
# THE GUARDIAN LEGEND (NES)

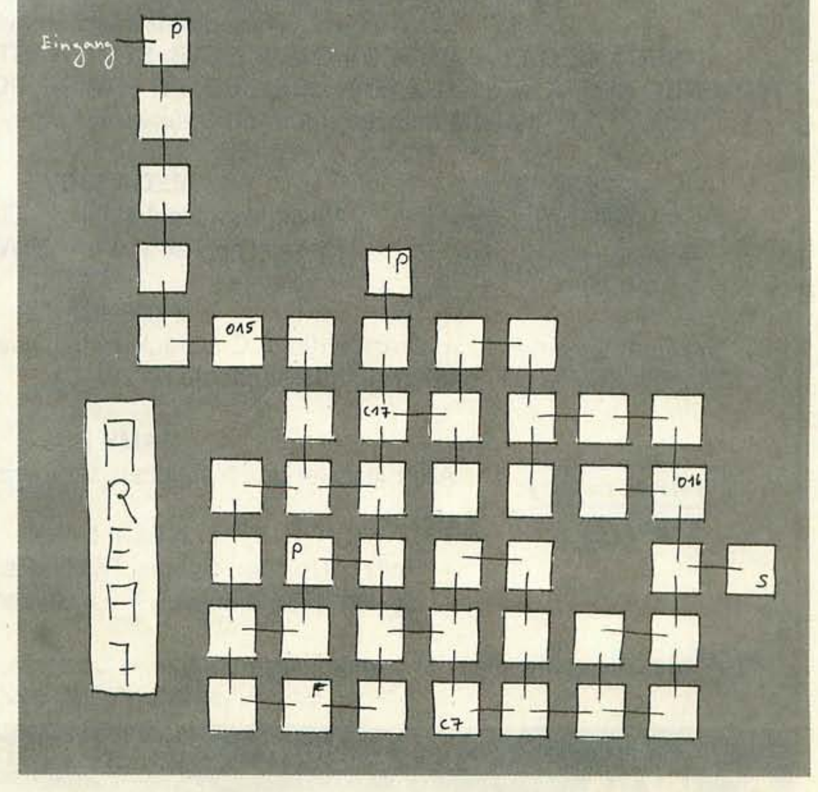
Nach langer Zeit ist mit "The Guardian Legend" endlich wieder ein Action-Adventure für das NES erschienen, das einen langfristig an den Bildschirm fesselt. Wer ungern Karten zeichnet, die man hier unbedingt benötigt, für den bieten wir auf diesen Seiten sämtliche relevanten Levelpläne. Außerdem geben wir einige Tips, die Euch das Leben hoffentlich erleichtern.

Zunächst sei darauf hingewiesen, daß man sämtliche Kämpfe mit Obermonstern und Actionsequenzen im Siegesfall nur einmal durchstehen muß. Sind die Endgegner erledigt, händigen sie brav ein Extra oder einen Schlüssel aus und belästigen Euch nie wieder. Da der Schwierigkeitsgrad linear steigt, empfiehlt es sich, die Levels in der richtigen numerischen Reihenfolge zu bearbeiten. Wenn man ein Ballerintermezzo gerade noch mit dem letzten Tropfen Energie überstanden hat, muß man nicht panisch zum Paßwortgeber laufen. Sollte man vorzeitig das Zeitliche segnen, wird man netterweise zum letzten erreichten Paßwortfeld gesetzt und bekommt ein Paßwort angeboten, das sämtliche bis zum Tod ergatterten Extras etc. enthält.

Wer sich bis zum 20. Korridor vorgekämpft hat und ihn siegreich hinter sich gelassen hat, der darf sich leider noch nicht zurücklehnen. Es taucht dann nämlich ein zuvor nicht zu sehender Korridor 21 auf, in dem sämtliche Ballerspiel-Endgegner noch einmal zu besiegen sind. Ist dies geschafft, fliegt man vom Planeten weg, der kurze Zeit später explodiert. Doch leider ist dann immer noch nicht Schluß. Ein brandneues, äußerst gefährliches Alien-Monstrum kreuzt noch Euren Weg. *mg*



Richtung. Hier findet Ihr das einzige Dorf dieser Welt, das ausreichend Einkaufsmöglichkeiten bietet (nicht vergessen: Hit Points und bessere Waffen kaufen). Hier stößt man auch auf eine Kneipe, in der die Wachen des Königs nach neuen Rekruten Ausschau halten — laßt Euch anwerben. Vom König der Luftwelt bekommt Ihr den Auftrag, ein Mädchen ausfindig zu machen, das sich in einem versteckten Ort nördlich des Schlosses befindet. Habt Ihr das erledigt, muß man eigentlich nur noch das Mädchen wieder befreien und den König, der sich als Monster entpuppt, unschädlich machen. Den Großteil Eurer Zeit werdet Ihr in dem Schloß des Königs verbringen. Aber keine Panik: Das Gewirr aus Aufgängen und Treppen sieht komplizierter aus, als es tatsächlich ist. Marschiert immer fleißig nach oben, und Euch kann nichts passieren. Ist das Mädchen befreit, geht's zurück zum versteckten Dorf. Hier findet der große Showdown mit dem König statt. Habt Ihr den bösen Buben erledigt, erhaltet Ihr die dritte Sphere. Aber bevor Ihr nun in die vierte Welt aufsteigt, solltet Ihr Euch ausreichend mit Waffen, Rüstungen, Heiltränken und Hit Points eindecken.

## DIE VIERTE WELT

Bevor Ihr in die vierte Welt gelangt, trefft Ihr unterwegs auf alle bisher besiegten Obergegner, die sich ganz friedlich in einem Wasserbecken tummeln. Um diese Miniwelt vor dem sicheren Untergang zu bewahren, müßt Ihr nur in den Strudel steigen (das Airseed macht's möglich), der sich in der Mitte des kleinen Stockwerks befindet. Ist das erledigt, könnt Ihr Euch in die 16. Etage vorkämpfen. Hier solltet Ihr auf den Hinweis horchen, der Euch auf ein spezielles Monster vorbereitet. Auf der Oberfläche der Ruinenwelt werdet Ihr immer wieder von einem Supervogel angegriffen. Macht Euch keine Hoffnungen, dieses Untier besiegen zu können — wegrennen ist die einzige Möglichkeit. Untersucht lieber die unterirdischen Tunnels. Hier trefft Ihr auf ein Mädchen, dem Ihr folgen solltet. Befreit es aus seinen Schwierigkeiten und verlaßt den Schacht. Von Eurem Ausgang aus, (dem Eiffelturm ähnlichen Gebilde) geht Ihr direkt nach Westen. Hier befindet sich eine Siedlung, die noch intakt ist. Rüstet Euch wieder aus und betretet die örtliche Kneipe. Hier kommt es zu einer Auseinandersetzung mit dem Bruder des Mädchens, das Ihr befreit habt. Doch das Mädel klärt die Situation, der Bruder gibt Euch ein Motorrad und ein paar wichtige Hinweise. Dank des Motorrads sind die Zusammenstöße mit dem Supermonster jetzt etwas seltener.

Eure nächste Station ist die Bibliothek, die sich nördlich von dem Eingangsturm befindet. Das Gebäude ist kaum zu verfehlen, denn es ist eines der wenigen unversehrten Bauwerke. Hier angekommen, untersucht Ihr die einzelnen Bücherregale (einfach dran vorbeilaufen). Im zweiten Stock gibt es einen wichtigen Hinweis auf ein verborgenes Labor. Schreibt Euch die angegebenen Koordinaten auf und verlaßt die Bibliothek wieder. Nördlich der Bücherei ist ein großer See. Die Koordinaten beziehen sich auf das Gebiet, das rechts oben an diesen See angrenzt.

## DAS FINALE

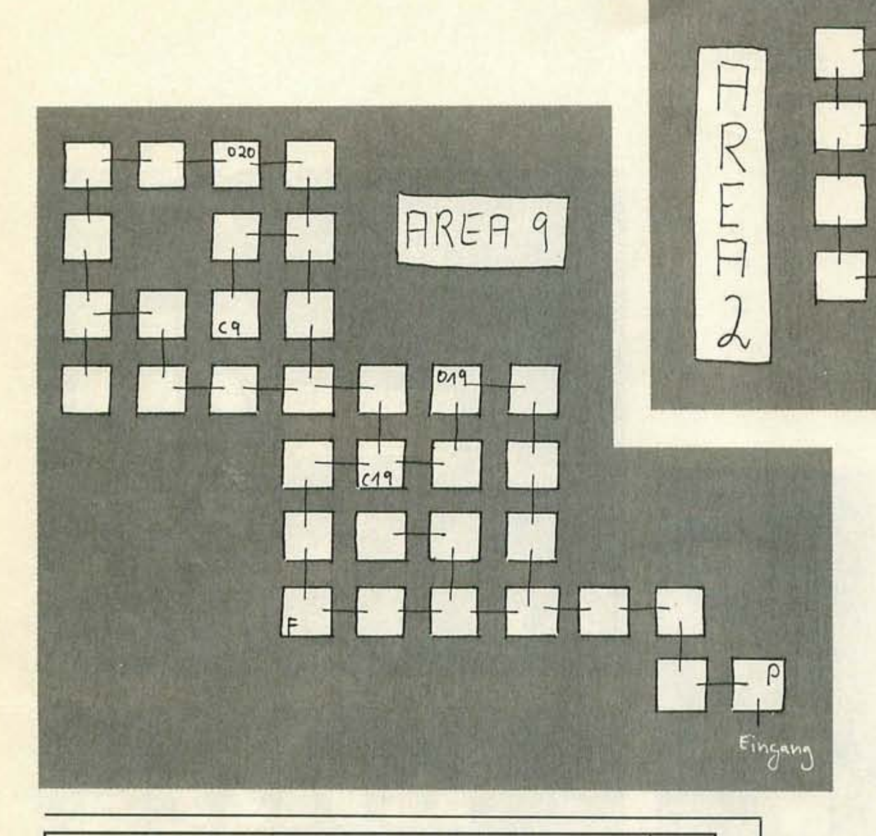
Ashura, der Oberbösewicht, befindet sich im 20. Stock des Turms. Auf dem Weg dorthin werdet Ihr von zahlreichen und extrem starken Feinden attackiert. Also deckt Euch wieder mit ausreichend Heiltränken ein, bevor Ihr auf die Reise geht.

Im Labor findet Ihr wichtige ROMs, die Ihr in das Dorf bringen solltet, das sich nördlich vom Labor befindet. Hier ist ein weiser Mann, der Euch mit den ROMs weiterhilft. Ebenfalls in diesem Dorf ist eine Reihe von Geschäften für magische Gegenstände, Waffen und Rüstungen. Einer der angebotenen Gegenstände ist extrem teuer. Wer will, kann sich wochenlang damit beschäftigen, irgendwelche Monsterhorden zu plätten, um sich schließlich diesen Gegenstand namens "Hyper" leisten zu können. Aber es geht auch einfacher: In dem letzen Gebäude, das sich in dem Kraterfeld befindet (auf der Karte links oben), findet Ihr einen solchen Gegenstand, der als Waffe sehr gut zu gebrauchen ist. In diesem Gebäude trefft Ihr das Monster wieder, das Euch das Leben auf der Oberfläche so schwergemacht hat. Allerdings ist es jetzt nicht mehr unverwundbar — Hyper wirkt Wunder. Habt Ihr das Monster erledigt, gibt's die vierte und letzte Sphere, mit der Ihr den Turm weiter hinaufklettern könnt. Denn leider ist der gerade besiegte Gegner nicht das letzte Monster gewesen. *mh*

AREA 2

P – Eingang

05 C12 C2 E 06 S

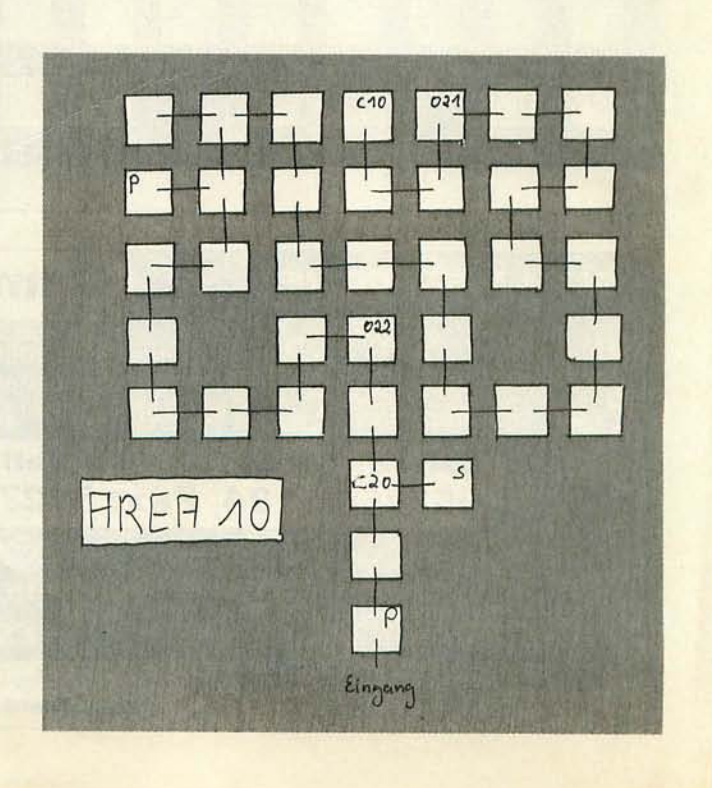


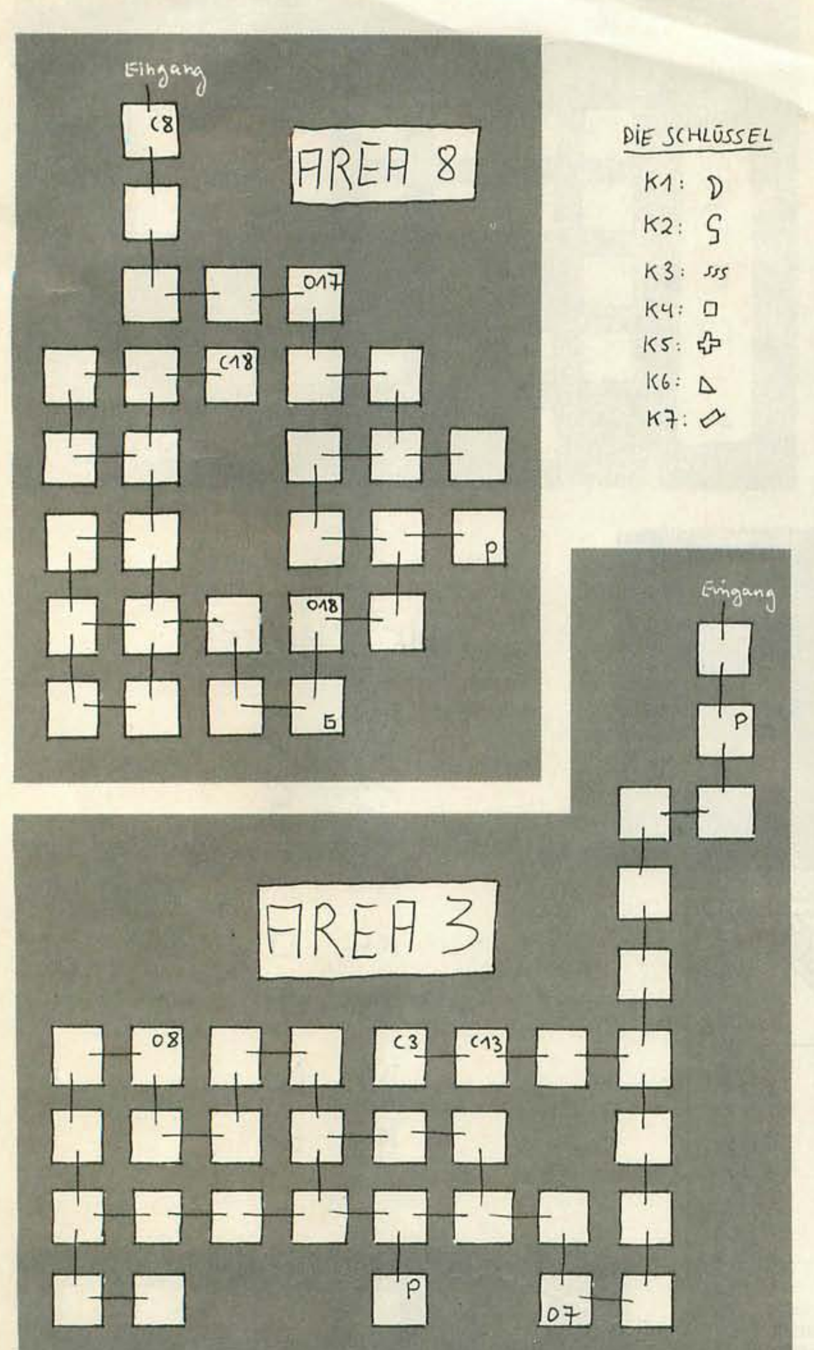

DIE SCHLÜSSEL

K1: D
K2: ʕ
K3: sss
K4: □
K5: ✣
K6: △
K7: ◇

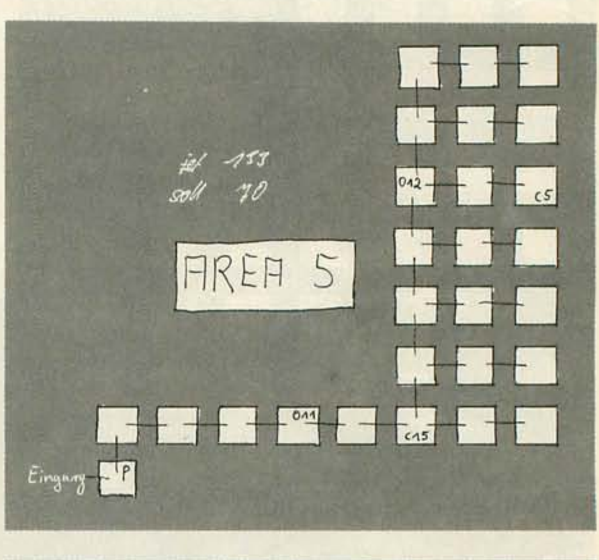




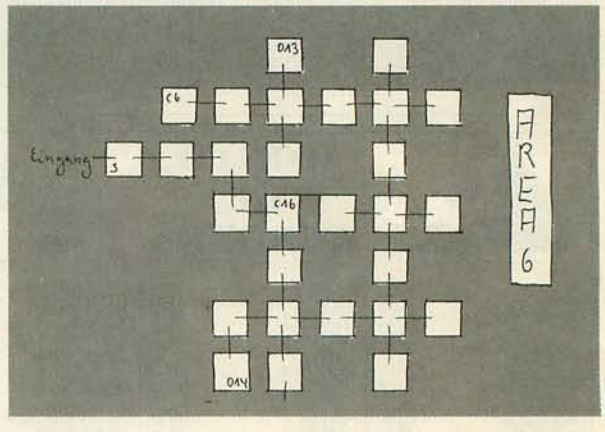




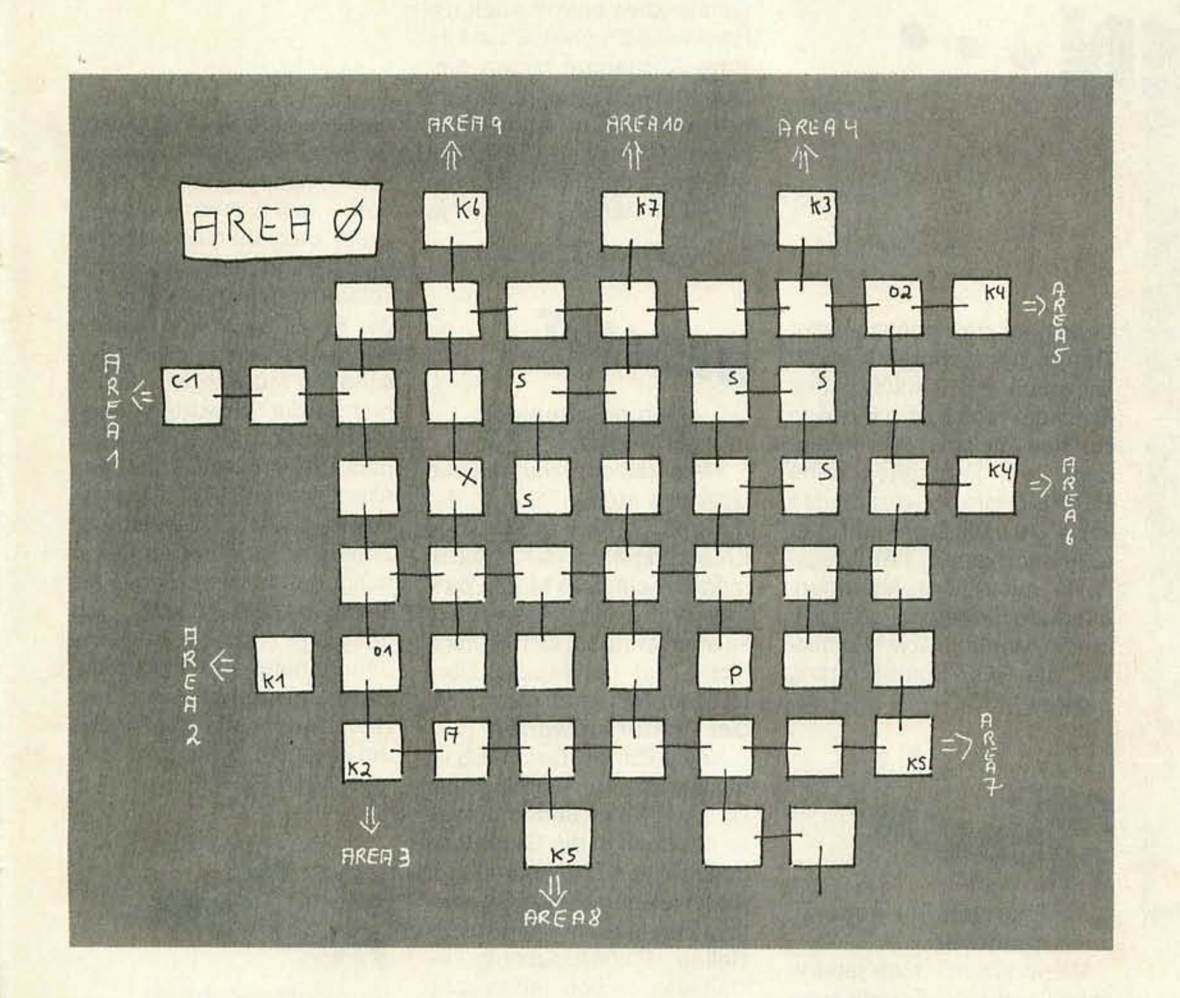
Eingang
C8
AREA 8
O17
C18
P
O18
DIE SCHLÜSSEL
K1:
K2:
K3:
K4:
K5:
K6:
K7:
Eingang
P
AREA 3
O8
C3
C13
P
O7

soll 70
AREA 5
O12
C5
O11
C15
Eingang
P

O13
C6
Eingang
C16
O14
AREA 6




## Legende zu: The Guardian Legend

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| C1 | (Korridor 1): | Key 1 | O6 | (Obermotz 6): | Gun |
| C2 | (Korridor 2): | Key 2 | O7 | (Obermotz 7): | Shield |
| C3 | (Korridor 3): | Key 3 | O8 | (Obermotz 8): | Enemy Eraser |
| C4 | (Korridor 4): | Key 4 | O9 | (Obermotz 9): | Gun |
| C5 | (Korridor 5): | Enemy Eraser | O10 | (Obermotz 10): | Multi Bullets |
| C6 | (Korridor 6): | Key 5 | O11 | (Obermotz 11): | Wave Attack |
| C7 | (Korridor 7): | Cutter Laser | O12 | (Obermotz 12): | Überraschung |
| C8 | (Korridor 8): | Key 6 | O13 | (Obermotz 13): | Shield |
| C9 | (Korridor 9): | Key 7 | O14 | (Obermotz 14): | Red Lander |
| C10 | (Korridor 10): | Enemy Eraser | O15 | (Obermotz 15): | Grenade |
| C11 | (Korridor 11): | Grenade | O16 | (Obermotz 16): | Shield |
| C12 | (Korridor 12): | Hyper Laser | O17 | (Obermotz 17): | Red Lander |
| C13 | (Korridor 13): | Shield | O18 | (Obermotz 18): | Enemy Eraser |
| C14 | (Korridor 14): | Blue Lander | O19 | (Obermotz 19): | Wave Attack |
| C15 | (Korridor 15): | Red Lander | O20 | (Obermotz 20): | Blue Lander |
| C16 | (Korridor 16): | Back Fire | O21 | (Obermotz 21): | Enemy Eraser |
| C17 | (Korridor 17): | Saber Laser | O22 | (Obermotz 22): | Überraschung |
| C18 | (Korridor 18): | Fireball | B: | Back Fire | |
| C19 | (Korridor 19): | Shield | D: | Cutter Laser | |
| C20 | (Korridor 20): | Gun | E: | Consecutive Firing | |
| O1 | (Obermotz 1): | Bullet Shield | F: | Enemy Eraser | |
| O2 | (Obermotz 2): | Multi Bullets | G: | Blue Lander | |
| O3 | (Obermotz 3): | Red Lander | S: | Shop | |
| O4 | (Obermotz 4): | Fireball | P: | Paßwort | |
| O5 | (Obermotz 5): | Red Lander | X: | Corridor 21 | |

# LESER FRAGEN...

Habt Ihr Probleme mit Eurem Videospiel? Technische Fragen? Zoff mit den Kabeln? Joypads passen nicht? Das Modul steigt aus? Die Stromversorgung spinnt? Kummer und Kopfzerbrechen im allgemeinen? Dann schreibt einfach an *Video Games*. Unser "Videospiele-Doktor" wird sich bemühen, Euch zu helfen und alle Fragen zu beantworten.

**Markt & Technik Verlag AG**
**Redaktion Video Games**
**Kennwort: Rat & Tat**
**Hans-Pinsel-Str. 2**
**8013 Haar bei München**

## SCART-RAT

**Jens Wiedeke, Paderborn:**

Ich bin stolzer Besitzer eines Mega Drives und des dazugehörigen RGB-Scart-Kabels. Alles schön und gut, nur leider hat mein Fernseher keinen Scart-Eingang. Auf jeden Fall ist aber eine 6-polige Euro-Norm-Buchse vorhanden. Wie muß ich mein Scart-Kabel an diese 6-polige Buchse löten?

**Der Doktor antwortet:**

Leider muß ich Dich enttäuschen. Falls Dein Mega Drive ausschließlich einen RGB-Ausgang hat, dürftest Du in der Tinte sitzen. Im Scart-Kabel des Mega Drive liegt nämlich nur ein echtes RGB-Signal vor, aber kein Composite-Video-Signal.

Dummerweise stammen Fernseher mit 6-poligen Euro-Buchsen aus einer Zeit, als RGB noch nicht etabliert und besagtes Composite-Videosignal das höchste aller Gefühle war. Folglich nützt Dir auch ein Umlöten des Steckers nichts; die 6-polige Buchse beweist eindeutig, daß Dein Fernseher keine RGB-Signale verarbeiten kann. Du mußt Dich wohl oder übel nach einem PAL-Mega-Drive mit einem Antennenausgang umsehen oder Dir einen Monitor bzw. Fernseher mit RGB-Scart-Eingang zulegen. *je*

## PIN-PROBLEM

**Thorsten Schweder, Hannover:**

Wenn ich mir eine japanische Import-PC-Engine zulege, laufen auf diesem Gerät natürlich die japanischen Importmodule. Mein Vater kommt nun recht häufig in die USA und ich habe gehört, daß dort die PC-Engine unter dem Namen "TurboGrfx 16-Bit" verkauft wird. Natürlich wäre es ein leichtes für mich, an die sowieso besser verständlichen Amerika-Module heranzukommen. Könnten hier Probleme beim Abspielen auf meinem japanischen Gerät auftreten?

**Der Doktor antwortet:**

Leider funktioniert genau dieser praktische Austausch auf der PC-Engine überhaupt nicht. NEC hat bei den amerikanischen Modulen mehrere Pins an den Steckerleisten miteinander vertauscht, was zur Folge hat, daß der Bildschirm nach dem Anschalten in einem matten Schwarz verharrt. Module vom US-Markt vertragen sich nicht mit japanischen Konsolen und japanische Module mögen wiederum keine amerikanischen Geräte (dies betrifft auch die Handheld-Engine). Eine löbliche Ausnahme bilden hier jedoch die CD-Spiele, die ohne Probleme auf jedem beliebigen Grundgerät gespielt werden können, an dem ein CD-ROM hängt. *je*

## NES-NOT

**Marco Schneider, Erlangen:**

Mein Vater hat mir aus den USA das Modul "Super Mario Bros. 3" für das Nintendo Entertainment System (NES) mitgebracht. Das Modul paßt problemlos in meine Konsole, aber leider tut sich danach nichts auf der Mattscheibe. Ist mein NES kaputt?

**Der Doktor antwortet:**

Keine Bange, Dein NES ist quicklebendig. Allerdings hat Dir Dein Vater unnötigerweise ein Loch in die Geldbörse geschlagen. Da Nintendo für die jeweiligen Verkaufsgebiete in den Modulen einen speziellen Sicherungschip installierte, laufen japanische und amerikanische Module nicht auf europäischen Geräten. Spiele aus anderen europäischen Ländern laufen also, Module aus Amerika und Japan hingegen nicht. *je*

## ZAPFEN-STREICH

**Karsten Wiedecker, Passau**

Sind japanische und amerikanische Mega-Drive-Module auf den deutschen Konsolen abspielbar?

**Der Doktor antwortet:**

Grundsätzlich sind beim Mega Drive alle Module auf allen Geräten (egal ob RGB oder PAL) spielbar. Einziger Hinderungsgrund könnte der Sicherungszapfen in den deutschen und japanischen Geräten sein. Dieser Zapfen blockiert beim Einschalten die kleine Kerbe an der linken Seite der Module. Amerikanische Module haben diese Kerbe nicht. Normalerweise sollte das aber kein Hinderungsgrund sein, denn die Toleranzen der Geräte sind in der Regel so groß, daß auch bei US-Modulen ein Einschalten möglich ist. Sollten hier wider Erwarten doch Probleme auftauchen, kann nach Öffnen des Geräts (was allerdings mit einem Garantieverlust verbunden ist) der Zapfen einfach entfernt (herausgebrochen) werden. Eine etwas brutale Lösung, von der bis jetzt aber noch keine unangenehmen Nebenwirkungen bekannt sind; das Nachbasteln erfolgt dennoch auf eigene Gefahr. *je*

## SUPER FAMICOM

**Holger Behrens, Dortmund:**

Wann wird man in Deutschland Nintendos neues Super Famicom kaufen können? Ist die Maschine wirklich so gut, wie Gerüchte besagen?

**Der Doktor antwortet:**

Die deutsche Nintendo-Niederlassung hat noch keinen Veröffentlichungstermin für das Super Famicom genannt. Hartnäckigen Gerüchten zufolge soll Nintendo aber gegen Ende 1992 mit dem Super Famicom nach Deutschland kommen. Bislang ist dieses neue System nur in Japan zu haben; Ende 1991 soll es angeblich in den USA auf den Markt kommen. Daraus kann man schließen, daß wohl noch ein paar Jahre bis zur offziellen Deutschland-Veröffentlichung vergehen werden.

Technisch scheint das Super Famicom wirklich die Superkonsole zu sein, die man sich erhofft hat. In den Berei-

# INSERENTENVERZEICHNIS





chen Farben, Sound und 3-D-Grafik ist sie anscheinend besser als die etablierten Konkurrenzsysteme. Was man noch nicht genau beantworten kann, ist die Frage, ob das Gerät für reine Actionspiele mit Dutzenden von Sprites optimal geeignet ist. Einige Indizien deuten darauf hin, daß der Hauptprozessor vielleicht etwas zu langsam ist, um problemlos so viele Objekte darstellen zu können wie ein Mega Drive oder eine PC-Engine. Das deutliche Ruckeln bei "Gradius III" und in einigen Situationen auch bei "Final Fight" und "Super Mario World" lassen hier Zweifel aufkommen. Definitiv kann man aber erst dann mehr zu diesem Thema sagen, wenn die Programmierer mehr Zeit hatten, sich mit der doch sehr ungewöhnlichen Hardware anzufreunden. *je*

## ALTES EISEN

**Christoph Riese, Hannover:**

Ich besitze ein Atari VCS und ich frage mich, ob diese Konsole im Vergleich zum Mega Drive noch Zukunftsaussichten hat. Auf welches System sollte ich umsteigen?

**Der Doktor antwortet:**

In Anbetracht der Tatsache, daß die Technologie des guten alten VCS aus dem Jahr 1978 stammt, kann dieser Veteran gegen die neue Videospielegeneration natürlich nicht mithalten. Die Zukunftsaussichten in Sachen Software sind beim VCS nicht gerade rosig; hier darf der Käufer nicht die allerneuesten Hits erwarten. Wenn Du umsteigen willst, solltest *Du* einmal einen Händler besuchen, bei dem Du alle aktuellen Systeme eingehend testen kannst. *je*

## RGB UND NTSC

**Steffen Willke, Gummersbach:**

Was sind eigentlich die Unterschiede zwischen RGB und PAL? Was bedeutet NTSC?

**Der Doktor antwortet:**

PAL und NTSC sind zwei verschiedene Fernsehsysteme. PAL (das bei uns verwendet wird) überträgt das Antennensignal mit 50 Hz, NTSC (in Japan und den USA der Standard) mit 60 Hz. Beide Systeme haben völlig unterschiedliche Methoden, das Farbsignal zu übertragen. Kein PAL-Fernseher (mit Ausnahme sogenannter Multinormgeräte) kann das Antennensignal eines USA- oder Japan-Videospiels verarbeiten.

Ein Kapitel für sich ist die Bildübertragung per RGB-Anschluß. Diese Norm ist überall auf der Welt einheitlich. Der einzige Unterschied ist hier die Hz-Zahl. Auch bei RGB laufen Japan- und US-Geräte in 60 Hz, europäische Konsolen dagegen in 50 Hz. Das Problem, das daraus resultieren könnte: Du kaufst eine japanische oder amerikanische Spielkonsole, die das Bild über das RGB-Kabel mit 60 Hz an den Fernseher liefert. Einige Fernsehgeräte können aber nur ein 50-Hz-Bildsignal verarbeiten. Die Folge: Videospiel und Fernseher arbeiten nicht zusammen. Um dies zu vermeiden, solltest Du beim Kauf einer Videospielkonsole beachten, ob sie ein 50-Hz- oder ein 60-Hz-Bildsignal liefert. Das gleiche gilt für das Fernsehgerät. Hast Du schon eine japanische oder amerikanische Konsole und willst Dir einen passenden Fernseher dazukaufen, dann achte darauf, daß das neue Gerät auch 60-Hz-Bilder verarbeiten kann. Dieses ist z.B. bei den Multinormfernsehern der Fall, die sowohl europäische 50-Hz-PAL als auch amerikanische 60-Hz-NTSC-Bilder ohne Probleme aufnehmen.

Um auf Nummer Sicher zu gehen, empfehlen wir einen schlichten Computerfarbmonitor. Ein Beispiel: Commodores Amiga-Bildschirm 1084S arbeitet mit jedem Videospiel zusammen, das über ein RGB-Kabel angeschlossen werden kann. *mh/je*

## MEHR MODULE

**Sven Scharde, Bad Kreuznach:**

Ich habe mir im Kaufhaus einen Game Boy gekauft und besitze inzwischen alle Module, die ich mir dort kaufen konnte. Ich lese immer wieder über "Importspiele", die ich ich mir gerne zulegen würde. Wo kann ich mir neue Spiele kaufen?

**Der Doktor antwortet:**

Bei Importspielen handelt es sich um Module, die in Deutschland nicht offiziell erschienen sind, aber in Amerika oder Japan verkauft werden. Einige Spezialhändler importieren diese Module, die auch auf deutschen Game Boys laufen. Der Nachteil: Diesen Importen liegt keine deutsche Anleitung bei; man muß sich mit der englischen oder gar japanischen Dokumentation begnügen. *je*

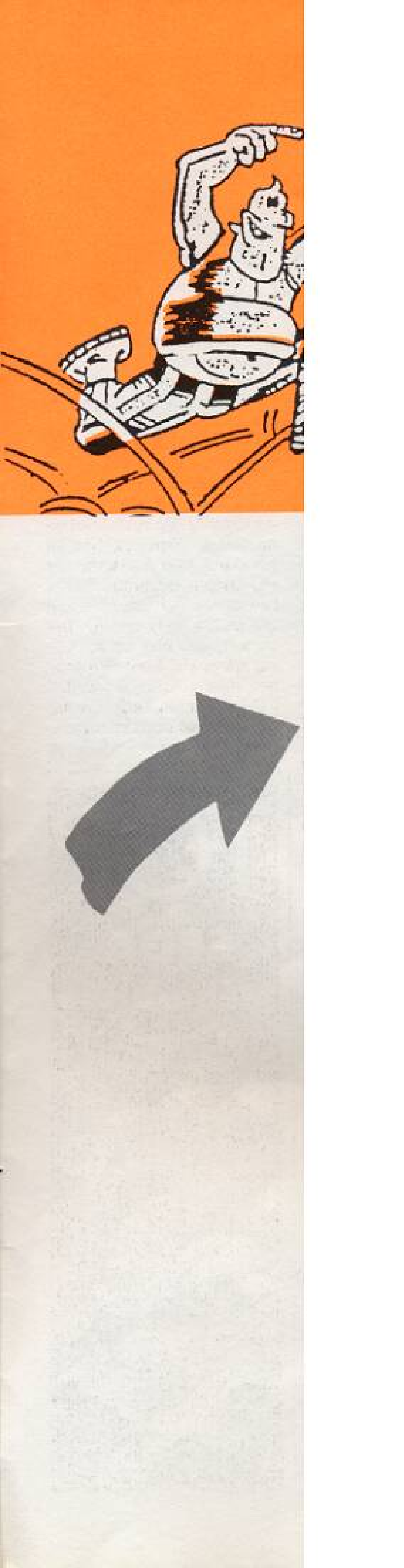
## WO BLEIBT DIE ENGINE?

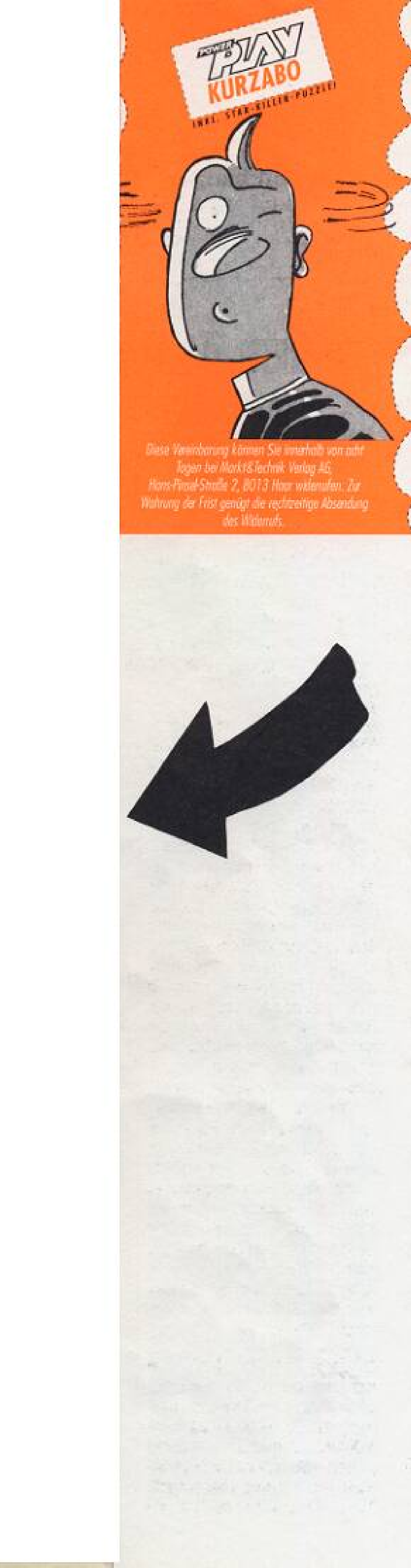
**Andreas Müller, Köln:**

Wann kommt die PC-Engine offiziell in Deutschland heraus und wieviel wird das Grundgerät kosten?

**Der Doktor antwortet:**

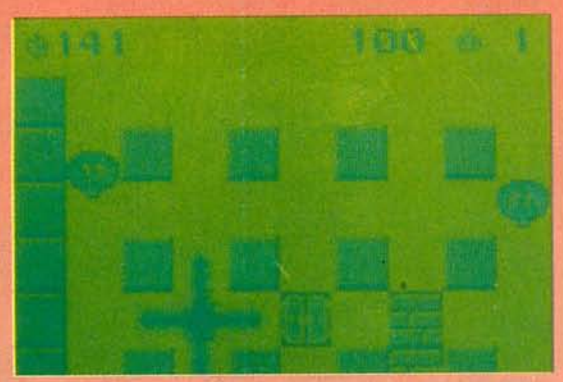
Leider bin ich kein Hellseher und gerade den bräuchte man zur Beantwortung dieser Frage. NEC wird nach dem jetzigen Stand der Dinge die PC-Engine nicht in Europa veröffentlichen. Vor einiger Zeit gab es Ankündigungen aus der Schweiz, daß eine dortige Firma die Rechte an Hard- und Software der PC-Engine erworben hätte. Leider tat sich danach rein gar nichts mehr und ich bezweifle, daß hier noch Hoffnung besteht. Meine Prognose: Vorerst keine "offizielle" PC-Engine für Deutschland; man muß sich mit den Importgeräten trösten. *je*




POWER PLAY
KURZABO
INKL. STAR-KILLER-PUZZLE!
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

DER KLEINE SPRENGMEISTER

# BOMBER BOY



*Gut gebombt ist halb gewonnen*

Labyrinthe sind auch nicht mehr das, was sie einmal waren: Wo vor ein paar Jährchen noch Pac-Man mit vier Geistern Fangen spielte, weht anno 1991 ein ganz anderer Wind. Der wandelnde Motorradhelm "Bomber Man" macht seinem Namen alle Ehre und bombt, daß die Mauer wackeln und die Monster zittern. Für ihn lohnt sich das Spektakel: Hinter jedem weggesprengten Stein mag sich ein Extra verbergen, und jedes vernichtete Bildschirmmonster bringt ihm den Eingang in den nächsten Level näher. Spielt man Bomber Man zu zweit, muß der menschliche Gegner vom Bildschirm gepustet werden. Man darf sich jedoch nur in vier Richtungen bewegen und jeweils eine Bombe mit begrenztem Explosionsradius deponieren darf. Drei Standardextras findet man in Bomber Man und in der Variation "Bomber Boy": Flaschen geben ein zusätzliches Leben, die anderen Extras ermöglichen es, eine weitere Sprengladung zeitgleich zu legen oder den Zerstörungsradius zu vergrößern. Spielt man Bomber Boy, kann man Extras kaufen, bevor man durch Kontinente reist.

**FAZIT "Bomber Boy" mit maximal nur einem menschlichen Mitspieler? Kaum zu glauben, daß da noch Freude aufkommt. Vorneweg: Hudsons neuester Streich macht sogar alleine noch einen Heidenspaß. Die Grafik gewohnt schlicht, die Musik und die Soundeffekte unauffällig, aber passend, präsentiert sich das Modul eher unter seinem spielerischen Wert. Das simple Bomber Man steckt dank dem extrem einfachen Spielprinzip binnen kürzester Zeit an. Die Boy-Variante hingegen ist für Abenteuernaturen, die auch vor dem Monitor öfters mal einen Ortswechsel brauchen.**

*WINNIE FORSTER*

**Bomber Boy**
**Game Boy**

***SPIELETYP:*** 

***HERSTELLER:*** Hudson/Nintendo
***TESTVERSION VON:*** EC Electronic
***ANZAHL DER SPIELER:*** 1 bis 2
***FEATURES:*** Paßwort, Level-Anwahl, zwei Spielvarianten

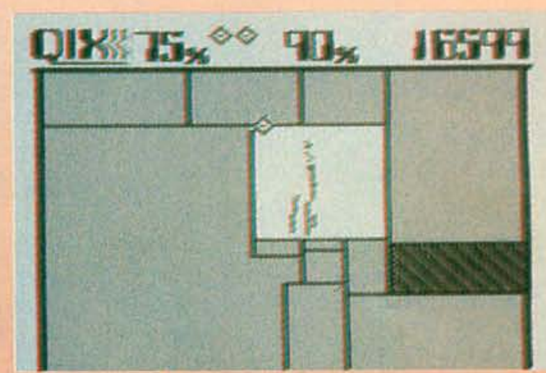
***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
***CA.-PREIS:*** 50 Mark

65% GRAFIK
55% MUSIK
58% SOUNDEFFEKTE
80% SPIELSPASS




FAST WIE IN ALTEN ZEITEN

# QIX



*Mindestens 75 Prozent müssen ausgemalt werden*

Kleine Zeitreise mit dem Game Boy: Anno 1981 brachte der Automatenhersteller Taito "Qix" in die Spielhallen und landete damit einen klassischen Erfolg, der viele Nachahmer auf den Plan rief. 1991 erfreut man sich immer noch gerne an Qix. Allerdings muß man nicht eine Mark in einen Automaten schmeißen, sondern holt den Game Boy aus der Hosentasche, um sich mit dem Spieleopa ein wenig zu vergnügen. Was so lange frisch und begehrt bleibt, hat meist ein einfaches, zeitloses Regelwerk zu bieten. Ihr steuert eine Art Pinsel über das Spielfeld, das von Qix, einem elektronischen Irrlicht, überwacht wird. Solange Ihr Euch auf einer Linie bewegt, die zu einem abgeschlossenen Teil des Spielfelds gehört (dazu zählt auch der Rand), kann Euch Qix nichts anhaben. Diese Deckung muß man aber früher oder später verlassen, denn Ziel des Spiels ist es, Teile des Spielfelds "einzukasteln". Gelingt es, einen Abschnitt abzustecken, wird dieser ausgefüllt und kann von Qix nicht mehr betreten werden. Euch werden für diese Tat Punkte natürlich auch gutgeschrieben.

**FAZIT Zehn Jahre sind für ein Videospiel ein geradezu biblisches Alter. Insofern ist es verblüffend, daß Qix mehr Spaß macht, als so manches "neue" Modul. Das muntere Abtrennen und Einfärben von Spielfeldbereichen hat immer noch einen gewissen Charme und verheißt Reaktionstests abseits der üblichen Ballerpfade. Langfristig hapert's ein wenig an der Motivation, denn auf Dauer ist die Spielidee doch etwas zu dünn. Beim Linienziehen gibt es zwar einiges an Spielraum für listenreiche Taktiken, doch von Level zu Level wird deutlich zu wenig Abwechslung geboten.**

*HEINRICH LENHARDT*

**Qix**
**Game Boy**

***SPIELETYP:***

***HERSTELLER:*** Nintendo
***TESTVERSION VON:*** Nintendo

***ANZAHL DER SPIELER:*** 1 bis 2
***FEATURES:*** High-Score-Liste

***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger, Fortgeschrittene
***CA.-PREIS:*** 50 Mark

19% GRAFIK
23% MUSIK
36% SOUNDEFFEKTE
55% SPIELSPASS

NEUESTE NACHRICHTEN

# PAPERBOY



*Der Zeitungsjunge strampelt durch den ersten Level*

Das heißbegehrte neue Videospiel ist teuer, das Taschengeld knapp. Um das dürftige Sälar, das einem die Eltern monatlich zugestehen, etwas aufzupolieren, sucht man sich eine Nebenverdienstquelle. Meistens läuft die Jobsuche aufs altbewährte Zeitungsaustragen hinaus. Freud' und Leid eines solchen Broterwerbs dienen als Vorlage für die Game-Boy-Version des Spiels "Paperboy". Ihr steuert hier entweder allein oder abwechselnd zu zweit einen Zeitungsboten bei seiner täglichen Tour. Eure Aufgabe ist simpel: allen Kunden die begehrte Zeitung ordnungsgemäß zuzustellen.

Ihr startet Eure Fahrt mit dem Drahtesel am unteren Ende der Straße, die Ihr von schräg oben seht. Mittels Steuerkreuz könnt Ihr das Fahrrad beschleunigen, abbremsen oder nach links und rechts ausweichen. Dies ist auch bitter nötig, denn eine Reihe von gemeinen Schikanen behindern Euch bei Eurer Aufgabe. Rammt Ihr ein Hindernis, seid Ihr eines von drei Fahrrädern los. Sind alle Räder futsch, werdet Ihr entlassen.

**FAZIT** **Die Grundidee von Paperboy ist wirklich nett. Um so mehr betrübt es, daß die Game-Boy-Fassung (im Gegensatz zur ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten NES-Version) spielerisch zu wünschen übrigläßt. Häufig gibt es Situationen, in denen man ein Bildschirmleben verliert, ohne vernünftig reagieren zu können. Zu schlecht sind die Hindernisse zu erkennen, die sich unserem Zeitungsburschen in den Weg stellen. Die träge Steuerung tut ihr übriges, um einem das Zeitungsaustragen unnötig zu erschweren. Schon nach relativ kurzer Spieldauer gibt der Bote der Pixelpresse gefrustet auf. Für den kleinen Schwarzweißbildschirm des Game Boy ist Paperboy nicht gut geeignet. Hier bekommt man mehr Augenflimmern statt Spielspaß.**

*MICHAEL HENGST*

**Paperboy**
**Game Boy**

***SPIELETYP:*** 

***HERSTELLER:*** Mindscape
***TESTVERSION VON:*** Rushware

***ANZAHL DER SPIELER:*** 1
***FEATURES:*** High-Score-Liste

***GEEIGNET FÜR:*** Fortgeschrittene
***CA.-PREIS:*** 50 Mark

34% GRAFIK
32% MUSIK
36% SOUNDEFFEKTE
33% SPIELSPASS

99 LUFTBALLONS

# BALLOON KID




*Wer Luftballons aufsammelt, heimst Punkte ein*

Held und Opfer in einem Videospiel? Das ist meist ein tapferer Jüngling, der seine Geliebte aus den Klauen einer finsteren Macht befreien muß. Nintendos putziges Geschicklichkeitsspiel "Balloon Kid" geht hier neue Wege. Diesmal muß die zierliche Alice ihrem verschwundenen Bruder Jim zu Hilfe eilen. Der hat unvorsichtigerweise ein Bündel Luftballons zusammengeschnürt und ist sogleich mit ihnen davongeschwebt.

Ihr übernehmt die Rolle von Alice, die sich zwei Ballons schnappt und dem Bruderherz hinterhergleitet. Das wackere Mädchen durchkreuzt acht Levels, die von links nach rechts scrollen. Mittels Feuerknopf korrigiert ihr die Flughöhe und weicht so Hindernissen aus. Berührt einer der beiden Ballons von Alice ein spitzes Hindernis, platzt er sogleich.

Neben diesem Spielmodus gibt es zwei weitere Varianten, die an den NES-Titel "Balloon Fight" erinnern. Im Zwei-Spieler-Modus treten zwei Ballonfahrer gegeneinander an und versuchen, sich die Luftballons kaputtzutreten. Schließlich gibt es noch den "Balloon Trip", in dem Alice eine bestimmte Strecke ohne Feindberührung durchhalten muß.

**FAZIT** **Die verschiedenen Parcours aus Luftballons, kantigen Hindernissen und garstigen Feinden erfordern viel Fingerspitzengefühl. Zu Beginn fällt die Kontrolle über Alice samt ihren Luftballons nicht leicht, doch nach einigen Luftabenteuern entwickelt man eine erstaunliche Routine. Die drei verschiedenen Spielmodi retten das an sich durchschnittliche Geschicklichkeitsspiel vor dem Mittelmaß-Nirwana. Die Ballonfahrt kann zwar nicht monatelang begeistern, doch vor allem der Zweikampf mit einem Partner ist immer wieder ein Spielchen wert. Alleine packt man das Modul nach ein paar Wochen in die Kommode.** *MARTIN GAKSCH*

**Balloon Kid**
**Game Boy**

***SPIELETYP:*** 

***HERSTELLER:*** Nintendo
***TESTVERSION VON:*** Nintendo

***ANZAHL DER SPIELER:*** 1 bis 2
***FEATURES:*** Drei Spielvarianten

***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger
***CA.-PREIS:*** 50 Mark

47% GRAFIK
44% MUSIK
34% SOUNDEFFEKTE
55% SPIELSPASS

DIE GEISTER, DIE ICH RIEF

# GARGOYLE'S QUEST

**V**erkehrte Spielewelt: In "Ghosts'n'Goblins" auf dem NES hat man uns schlagkräftig vermittelt, daß beschwingte Flattermänner eindeutig zu den bösen Buben zählen. Diese vermeintliche Tatsache ist mit dem Erscheinen von "Gargoyle's Quest" für den Game Boy nicht mehr ganz so sattelfest. In diesem Spiel, das ebenso wie Ghosts'n'Goblins von der japanischen Softwarefirma Capcom stammt, schlüpft Ihr nämlich in die Rolle eines bislang verhaßten Goblins. Eure Aufgabe ist es, als Firebrand die "Magische Flamme" zu beschaffen. Nur mit ihrer Hilfe können die Schurken, die Firebrands Planeten besetzt haben, in die Flucht geschlagen werden.

Neben der Rollenverteilung unterscheidet sich auch der Spielablauf deutlich von der NES-Variante. Reichte dort allein fabelhafte Fingerfertigkeit im Kampf gegen die Feinde zum Sieg, so müßt Ihr hier zusätzlich Eure grauen Zellen aktivieren. Gargoyle's Quest ist, ähnlich wie "Legend of Zelda" auf dem NES, ein Action-Adventure mit leichtem Rollenspieleinschlag. Die wenigen Puzzles sind allerdings meist recht einfach zu durchschauen und halten Euch nicht allzulange von den Kampfhandlungen ab.

Sämtliche Actionsequenzen werden in der Seitenansicht gezeigt. Ihr steuert Firebrand mittels Joypad nach rechts und links. Wollt Ihr einen Hügel erklimmen oder über ein Hindernis hinweghüpfen, müßt Ihr den Feuerknopf einsetzen. Hier erwartet Euch bereits die erste Besonderheit. Dank seiner wuchtigen Flügel kann der Goblin nämlich kurze Zeit in der Luft schweben. Ein Balken am unteren Bildschirmrand zeigt an, wie lange die Kraft dafür noch reicht. Außerdem kann der Goblin auf elegante Weise senkrechte Wände hochklettern. Um sich gegen die Feinde zur Wehr zu setzen, schleudert Ihr mittels zweitem Feuerknopf Wurfgeschosse auf die Unholde. Welche Waffen zur Verfügung stehen, wie lange Ihr Euch in der Luft halten könnt und wieviel Treffer Firebrand einstecken kann, ändert sich im Verlauf des Spiels. So findet Ihr unterwegs nützliche Gegenstände und plaudert in verschiedenen Dörfern mit den Einwohnern. Diese geben Hinweise, wo Firebrand als nächstes hinlaufen sollte, halten Euch über die aktuelle politische Lage auf dem laufenden, verkaufen Extraleben und warten mit manch anderer Überraschung auf. Die Dörfer sowie alles andere auf der Oberwelt werden aus der Vogelperspektive gezeigt.

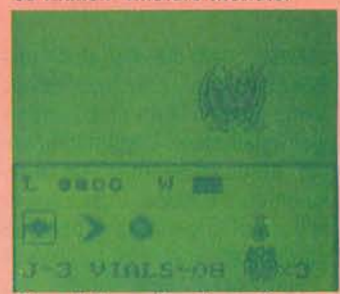
Das nötige Kleingeld, um sich Gegenstände und Informationen zu kaufen, erhaltet Ihr nach gewonnenen Zweikämpfen. Um Euch so einer Herausforderung zu stellen, müßt Ihr einfach auf der Oberwelt spazierengehen. Ihr trefft dann zwangsläufig auf Feinde, die Euch ans Leder wollen. Je stärker der Gegner, desto mehr Geld sackt Ihr nach einem Sieg ein.



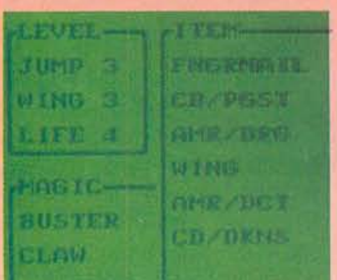

*Wer viel mit Personen spricht, erfährt so manche Neuheit*




*In diesen Katakomben warten so manch' finstere Monster*



*Ohne Information kommt man nicht weit*




*Auf der Oberwelt läuft man von Stadt zu Stadt*



*In diesem Auswahlmenü sucht man die passende Waffe aus*

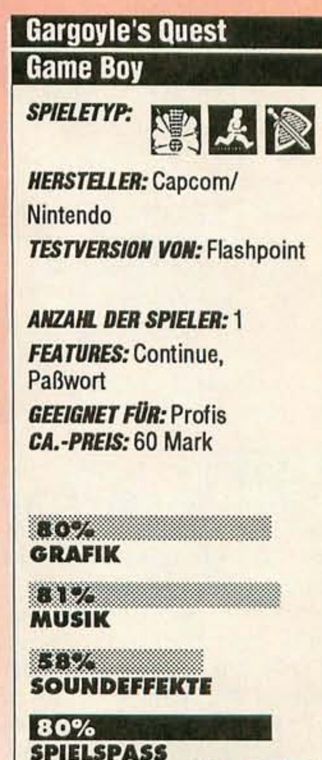


*Je mehr Waffen man sammelt, desto größer die Auswahl*

**FAZIT** Seit meiner "Zelda-Phase" vor gut zwei Jahren hat mich kaum ein Action-Adventure so fasziniert wie Gargoyle's Quest. Obwohl das Hauptgewicht ganz klar bei der Action liegt, sorgt das Plaudern in den Städten für zusätzliche Motivation und bietet ein reizvolles Ambiente. Hinzu kommen die detailreiche Grafik, die man dem Game Boy kaum zutraut sowie stimmungsvolle Musikuntermalung und knackige Soundeffekte. Es ist erstaunlich, wieviel Abwechslung in so ein kleines Modul paßt. Gargoyle's Quest ist deutlich umfangreicher und komplexer als die meisten Mammutmodule für das NES.

Ein Extralob geht an die Erfinder von Firebrand. Seine vergleichsweise originellen Fähigkeiten (Schweben in der Luft, Klettern an Wänden etc.) lassen viel Platz für kreative Kämpfe und spannende Geschicklichkeits-Levels. Wer sich das Modul kauft, der muß allerdings den extrem hohen Schwierigkeitsgrad in Kauf nehmen.

*MARTIN GAKSCH*



**Gargoyle's Quest**

**Game Boy**

***SPIELETYP:***

***HERSTELLER:*** Capcom/Nintendo

***TESTVERSION VON:*** Flashpoint

***ANZAHL DER SPIELER:*** 1

***FEATURES:*** Continue, Paßwort

***GEEIGNET FÜR:*** Profis

***CA.-PREIS:*** 60 Mark

80% **GRAFIK**

81% **MUSIK**

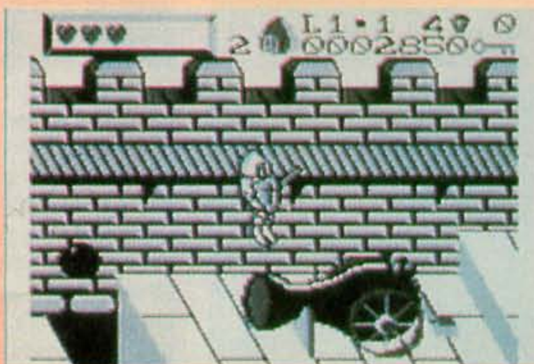
58% **SOUNDEFFEKTE**

80% **SPIELSPASS**

VIDEO GAMES TEST CLASSIC

WER FÜRCHTET DIE FESTUNG?

# FORTRESS OF FEAR



Die Kanone ist noch gut in Schuß

Dies ist die Geschichte eines tapferen Ritters, der auszieht, um den bösen Malkil zu besiegen. In einen Plattenpanzer gezwängt und mit einem Schwert gegurtet zieht er zu des Schurken Burg. Trotz der schweren Rüstung ist Euer Ritter noch immer sehr anfällig gegen Angriffe von Fledermäusen und Spring-Piranhas, die ihm unterwegs auflauern. Dieses Getier wird mit einem Schwertstreich aus dem Weg geräumt. Gegen Pfeilbeschuß und schwere Artillerie hingegen bringt das Schwertschwingen herzlich wenig, da hilft nur noch Kopf einziehen und durch.

Unterwegs findet Ihr Kisten mit Bonusgegenständen. Um sie zu öffnen, müssen aber erst Schlüssel gefunden werden. Ungünstigerweise gibt es mehr Kisten als Schlüssel; deswegen solltet Ihr Euch gut überlegen, welche Ihr öffnet. Ein Truhe zu knacken, lohnt sich immer, denn es winken Extraleben, Heiltränke, Sprungstiefel und vieles mehr.

**FAZIT "Die Festung der Furcht" — das klingt doch sehr nach unheimlicher Atmosphäre. Ein sehr guter Gruseleffekt ist schon das Hereinscrollen des ersten Bildes. Es flackert so grausam, daß selbst der hartgesottenste Tester eine Gänsehaut bekommt. Aber keine Angst, im eigentlichen Spiel ist das Scrolling wesentlich besser. Die Burgbewohner attackieren allerdings so schnell, daß sie nur noch als Schemen zu erkennen sind. Wenn man nicht durch Erfahrung weiß, daß etwas Unangenehmes auf einen zukommt, hat man kaum eine Chance. Davon abgesehen ist die Grafik ordentlich gezeichnet.**

**Fortress of Fear spielt sich zwar ganz ordentlich, ist aber sicher kein Hit.**

*STEPHAN ENGLHART*

**Fortress of Fear**
**Game Boy**

***SPIELETYP:***  

***HERSTELLER:*** Acclaim/Nintendo
***TESTVERSION VON:*** Acclaim

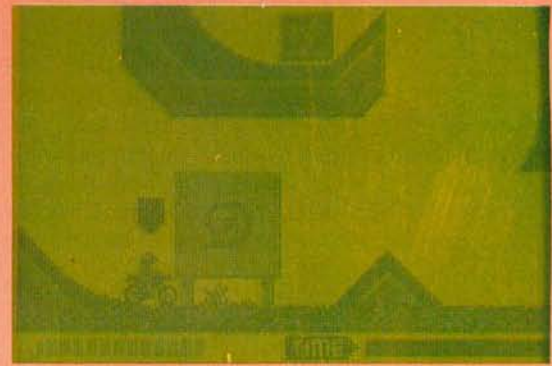
***ANZAHL DER SPIELER:*** 1
***FEATURES:*** High-Score-Liste

***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger, Fortgeschrittene
***CA.-PREIS:*** 50 Mark

65% GRAFIK
40% MUSIK
38% SOUNDEFFEKTE
68% SPIELSPASS

VESPAS RACHE

# MOTOCROSS MANIACS



Keine Angst vor wilden Sprüngen

Beim flotten Rennspiel "Motocross Maniacs" steuert Ihr bei Seitenansicht ein Motorrad mit erstaunlichem Sprungvermögen. Das ist auch bitter nötig, denn Ihr werdet durch verwinkelte Pisten mit Rampen, Eis, Loopings und anderen Tücken schwer zu kämpfen haben. Die Strecken müssen innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits durchfahren werden, sonst röhrt der Auspuff ein letztes Mal auf und es heißt "Game Over".

Im Normalfall sind mit etwas Timing und dem richtigen Anlauf alle Sprünge zu schaffen. Sollte jedoch Not am Mann sein, hat der Feuerstuhl zusätzlich noch die Fähigkeit, einen Turbo-Boost auszulösen, der Mann und Maschine auch über größte Abgründe hüpfen läßt. Diese hilfreiche Funktion kann gemeinerweise nicht beliebig oft aktiviert werden. Durch das Aufsammeln von kleinen "Nitro"-Symbolen sollte der Vorrat an Turbo-Boosts immer wieder aufgestockt werden.

**FAZIT "So ein einfaches Spiel", mag man anfangs denken, aber wer sich das erst Mal auf eine Runde mit Motocross Maniacs einläßt, ist schnell und dauerhaft gefesselt. Die Steuerung des Flitzers ist leicht erlernbar und macht zusammen mit dem perfekten Streckendesign die Güte des Moduls aus. Auch die Langzeitmotivation sollte durch immer wieder neue, hinterlistig zusammengetüftelte Pisten nicht von Pappe sein. Die Grafik ist wenig spektakulär und überzeugt allenfalls durch schlichte Übersichtlichkeit, ist aber im Rahmen des Spiels völlig ausreichend. Bemerkenswert ist die packende Musik, mit der Konami mal wieder beweist, was in dem Soundchip des Game Boy alles drinsteckt.**

*JULIAN EGGEBRECHT*

**Motocross Maniacs**
**Game Boy**

***SPIELETYP:*** 

***HERSTELLER:*** Konami
***TESTVERSION VON:*** Konami

***ANZAHL DER SPIELER:*** 1 bis 2
***FEATURES:*** Level-Anwahl

***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
***CA.-PREIS:*** 70 Mark

48% GRAFIK
59% MUSIK
41% SOUNDEFFEKTE
73% SPIELSPASS

RÄUBER UND GENDARM

# CHASE H.Q.



*Auf Verfolgungsjagd im ersten Level*

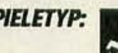
Ganoven auf der Flucht bedienen sich nicht der öffentlichen Verkehrsmittel. Der Schurke von Format springt vielmehr in einen PS-gepowerten Sportwagen, um röhrenden Auspuffs davonzuziehen und den Ordnungshütern eine lange Nase zu machen. Schlaue Cops besorgen sich deshalb einen nicht minder flotten Flitzer und heften sich den Übeltätern an die Stoßstange. Fünf verschiedene Autoverfolgungsjagden bietet "Chase H.Q.", die Umsetzung des gleichnamigen Spielhallenhits. Ihr könnt beschleunigen, bremsen nach links und rechts steuern, den Gang wechseln sowie dreimal pro Level den Turbo bemühen.

Innerhalb eines Zeitlimits müßt Ihr die vorauseilenden Gangster einholen. Eine Anzeige verrät, wie weit Ihr noch entfernt seid. In dieser Phase des Spiels müßt Ihr die richtigen Abzweigungen entlangfahren, diverse andere Fahrzeuge überholen und vor allen Dingen nicht von der Fahrbahn abkommen.

Chase H.Q. ist noch nicht offiziell in Deutschland erschienen und derzeit nur als USA-Import mit englischer Anleitung erhältlich.

**FAZIT Technisch ist die Game-Boy-Adpation des Automatenerfolgs gelungen. Bei guten Lichtverhältnissen kann man die Hindernisse problemlos erkennen; die 3-D-Grafik ist fließend und sorgt für ein schneidiges Fahrgefühl. Der Autoverfolgungsjagd geht langfristig aber etwas die Luft aus. Von Mission zu Mission gibt's zu wenig Abwechslung; das ständige Gasgeben und Ausweichen bietet nicht gerade eine Herausforderung für lange Monate. Wer hingegen eine unkomplizierte Zwischendurchraserei sucht, wird mit Chase H.Q. durchaus zufrieden sein: Ein Rennspiel der Mittelklasse.** *HEINRICH LENHARDT*

**Chase H.Q**
**Game Boy**

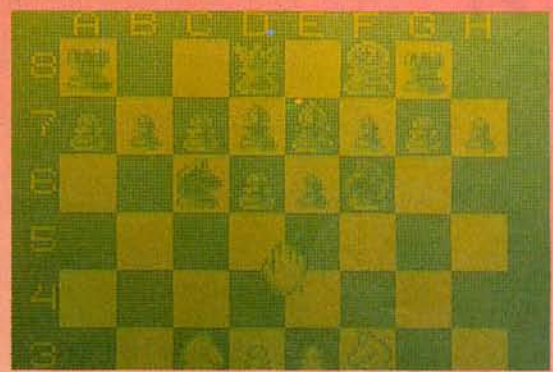
***SPIELETYP:***  

***HERSTELLER:*** Taito
***TESTVERSION VON:*** CPS Heidack
***ANZAHL DER SPIELER:*** 1
***FEATURES:*** Continue,
***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger, Fortgeschrittene
***CA.-PREIS:*** 70 Mark

61% GRAFIK
67% MUSIK
26% SOUNDEFFEKTE
44% SPIELSPASS

SCHACH DEM GAME BOY

# CHESS-MASTER



*Der Game Boy als Schachgegner*

Schachcomputer schummeln nicht, fluchen nicht und bieten – je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad – Einsteigern sowie Fortgeschrittenen eine Herausforderung. Nintendo hat jetzt den Hosentaschen-Schachpartner für unterwegs ersonnen. Füttert Ihr Euren Game Boy mit dem neuen Modul "Chessmaster", verwandelt sich der kleine Spender von "Tetris"- und "Mario"-Freuden in einen ernstzunehmenden Schachcomputer.

Die Schachfiguren sind deutlich zu erkennen und lassen sich höchst einfach übers Feld bewegen. Mit dem Steuerkreuz bewegt Ihr eine kleine Hand über die gewünschte Figur und drückt einmal den Feuerknopf. Jetzt könnt Ihr diese Figur über das Schachbrett bewegen und mit einem zweiten Knopfdruck wieder absetzen. Per Druck auf die "Select"-Taste gelangt man in zwei Menüs, in denen Ihr die abenteuerlichsten Einstellungen vornehmen dürft. Ihr könnt z.B. die Spielstärke ändern, Schachuhr sowie Brettkoordinaten einblenden oder mitten im Spiel kurzerhand die Seiten wechseln.

**FAZIT Jugendliche, deren Eltern bislang finster grollend das Game-Boy-Spiel ihres Sprößlings musterten, haben einen neuen Joker in der Hand: Zeigt Eurem Papa mal das Chessmaster-Modul – das "Spielzeug" Game Boy verwandelt sich flugs in einen respektablen Schachcomputer seriösen Kalibers. Die Spielstärke des Programms ist ausreichend, um Hobby-Schachspieler in Verlegenheit zu bringen. Die Bedienung ist leicht, die Optionsfülle beispielhaft, die Spielidee brillant. Lediglich das Paßwortgefummel nervt – Chessmaster hätte eine Batterie zum schnellen und komfortablen Speichern gut gestanden.** *HEINRICH LENHARDT*

**Chessmaster**
**Game Boy**

***SPIELETYP:*** 

***HERSTELLER:*** Hi-Tech/Nintendo
***TESTVERSION VON:*** Hi-Tech
***ANZAHL DER SPIELER:*** 1 bis 2
***FEATURES:*** 16 Schwierigkeitsgrade, Paßwort
***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger, Fortgeschrittene
***CA.-PREIS:*** 60 Mark

42% GRAFIK
33% MUSIK
40% SOUNDEFFEKTE
81% SPIELSPASS



TOMATE AUF TRAB

# KWIRK

**D**urch "Kwirk" wird das Sortiment an Denkspielen für den Game Boy um ein besonders leckeres Exemplar bereichert. Ihr steuert den Titelhelden, eine wandelnde "hartgesottene Tomate", durch eine Vielzahl von Spielfeldern. Durch kluges Austüfteln müßt Ihr das wanderlustige Gemüse allen Hindernissen zum Trotz ans Ziel führen.

Geknobelt wird auf Spielfeldern mit Gruben, verschiebbaren Blöcken und Drehkreuzen. Die Klötze könnt Ihr schieben, aber nicht ziehen. Die Gruben darf man nur überwinden, wenn sie mit einem passenden Block bedeckt werden. Das letzte der drei Hauptelemente sind die verschiedenen Drehtüren. Wenn man gegen eine solche Tür drückt, rotiert sie um die eigene Achse. Besonders trickreich wird's, wenn mehrere Drehtüren ineinander verschachtelt sind. Allzu leicht bleibt man zwischen ihnen hängen, weil sie sich gegenseitig blockieren. In manchen Levels könnt Ihr abwechselnd mehrere Spielfiguren steuern. Durch Druck auf die "Select"-Taste wird zwischen ihnen hin und her geschaltet. Da alle Männchen durch den Level geschleust werden müssen, muß man höllisch aufpassen, daß der Weg für die nachrückenden Spielfiguren nicht blockiert wird.

Bei Kwirk habt Ihr die Wahl zwischen zwei Grafikansichten: Entweder bekommt man die Puzzle-Welten aus der Schräge gezeigt (attraktiver) oder beäugt sie von oben (übersichtlicher). Es gibt drei verschiedene Spielvarianten: "Going Up", "Heading Out" sowie einen Zwei-Spieler-Modus. Bei Going Up sind 30 Levels zu bewältigen, die in drei unterschiedlich schwere Gruppen mit je zehn Stufen eingeteilt sind. Ihr müßt Euch in jeder Stufe zu der Treppe vorarbeiten, die nach oben führt. Hilfreich sind die Optionen, den Level noch einmal von vorne zu beginnen oder einen Zug zurückzunehmen. Ihr könnt beliebig viele Züge rückgängig machen, was sehr praktisch ist, falls man einen Fehler gemacht hat und nicht wieder ganz von vorne anfangen will. Wenn ein Level geschafft ist, wird die verstrichene Zeit und die Anzahl der Züge angezeigt. Es besteht also eine zusätzliche Motivation, einen Level besonders schnell oder mit möglichst wenig Schritten zu bewältigen.

Heading Out kann auch in drei unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden gespielt werden. Hier muß man immer vom rechten zum linken Bildschirmrand gelangen, um weiterzukommen. Je schneller Ihr einen Raum durchquert, desto mehr Bonuspunkte erhaltet Ihr.

Anlaß für freundschaftlich-verbissene Duelle ist der Zwei-Spieler-Modus. Ihr und ein Kumpel startet gleichzeitig zu einer Heading-Out-Runde. Wer zuerst alle Räume durchquert hat, gewinnt. Um die Spannung auf den Siedepunkt zu bringen, könnt Ihr an einer Anzeige jederzeit ablesen, wer gerade in Führung liegt.

**FAZIT Kwirk läßt die Köpfe ganz schön qualmen. Die "Easy"-Levels sind noch ganz locker lösbar, bei "Average" gehen die Probleme langsam los und "Expert" ist echt haarig und provoziert elementare Fragen wie "Ist dieser Level überhaupt lösbar... oder stelle ich mich nur zu dämlich an?" Nach ausreichend intensiver Grübelei stellt sich immer die zweite Antwort als richtig heraus.**

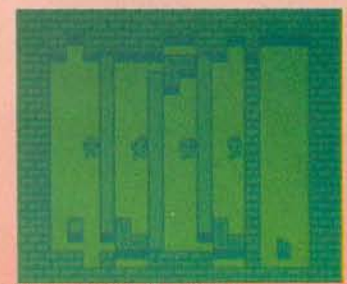
**Wer glaubt, mit 30 Levels nicht gefordert zu sein, ist auf dem Holzweg. Selbst bei hartnäckigem Dauerspielen wird man mindestens eine Woche brauchen, um alle Probleme zu lösen. Im Heading-Out-Modus warten außerdem Hunderte von geschickt variierten Denksportaufgaben auf Euch — frei nach dem Motto "Gib Langeweile keine Chance". Der perspektivische Effekt bei der "Schräg-von-oben"-Grafik ist recht gut, aber Ihr solltet der Übersichtlichkeit zuliebe die Ansicht von oben wählen.**

**Kwirk besticht durch ein wohldurchdachtes und stimmiges Gesamtkonzept. Die Regeln sind einfach, die Levels trickreich, die vielen Spielvarianten erfreulich. Ein anspruchvolles Klassemodul mit Witz und Pep, das man immer wieder gerne spielt.**

*STEPHAN ENGLHART*



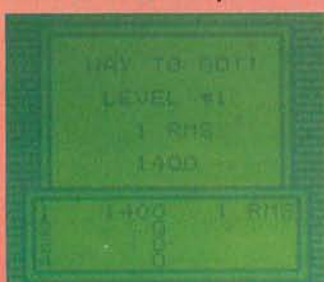

*Drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl*



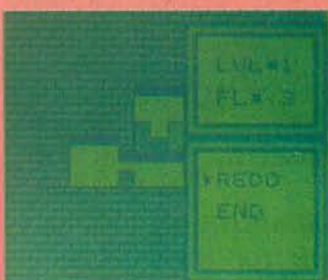
*Hier steuert Ihr gleich vier Spielfiguren*




*Welche Tüftel-Variante darf's sein?*



*Geschafft: Eintrag in die Bestenliste*




*In der Not könnt Ihr einzelne Züge zurücknehmen*




*Je schneller Ihr seid, desto mehr Bonuspunkte winken*



**Kwirk**

**Game Boy**

*SPIELETYP:*

***HERSTELLER:*** Acclaim/Nintendo

***TESTVERSION VON:*** Acclaim

***ANZAHL DER SPIELER:*** 1 bis 2

***FEATURES:*** 3 Schwierigkeitsgrade, 3 Spielvarianten, Level-Anwahl, High-Score-Liste

***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

***CA.-PREIS:*** 50 Mark

37% GRAFIK

59% MUSIK

28% SOUNDEFFEKTE

85% SPIELSPASS

VIDEO GAMES TEST CLASSIC

EINSTWEILIGE VERSCHIEBUNG

# PUZZNIC

**S**eit Beginn des weltweiten "Tetris"-Booms haben viele Programmierer ihre Liebe zu einfachen, aber motivierenden Denkspielen entdeckt. Kaum ein Monat verging, in dem nicht eine Handvoll dieser Programme für die verschiedenen Systeme erschienen. Viele der Neuheiten waren allerdings Hals über Kopf zusammengeschustert.

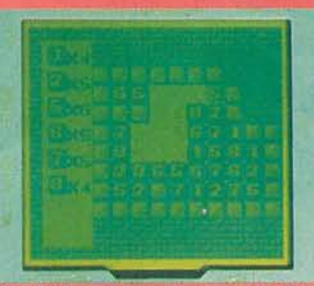
Die Grübelei "Puzznic" ist eines der wenigen Programme, das den Sprung aus der Spielhalle über den Computer bis hin zum Game Boy geschafft hat. Anders als z.B. bei "Tetris" fordert Puzznic ausschließlich Eure grauen Zellen. Der Geschicklichkeitsanteil wurde auf ein Minimum reduziert. Auf dem Bildschirm seht Ihr ein begrenztes Feld, in dem etliche, konfus angeordnete Symbolblöcke herumliegen. Von jeder Sorte sind mindestens zwei gleiche Steine vorhanden. Um Euer weiteres Vorgehen planen zu können, müßt Ihr folgendes wissen: Sobald sich zwei oder mehr gleichartige Steine berühren, verpuffen diese. Nur so ist es möglich, das Spielziel zu erreichen. Wer einen Level schaffen will, der muß die Symbolblöcke so geschickt verschieben, daß zum Schluß keiner mehr auf dem Bildschirm weilt.

Das Gebilde, in dem sich die Steine tummeln, wird nicht von oben, sondern von der Seite gezeigt. So wundert es nicht, daß hier das Gesetz der Schwerkraft wirkt. Wenn Ihr einen Block nach rechts oder links bewegt, dann purzelt er in die Tiefe, bis ein Mauerstück oder ein anderer Stein den Fall stoppt. Wann Ihr welchen Stein bewegt, hängt ganz von Euch ab. Eine bestimmte Reihenfolge ist nicht vorgegeben.

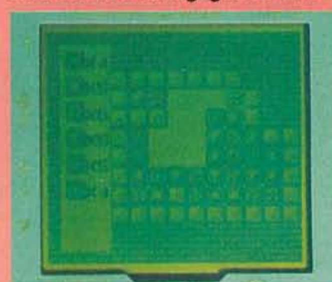
In höheren Levels sorgen Aufzüge für Abwechslung. Mit ihnen kann man Steine nach oben transportieren. Plattformen, die sich stetig von links nach rechts und wieder zurück bewegen, sind ebenfalls mit von der Partie. Tiefe Abgründe verlieren so viel von ihrem Schrecken.

Da man ab und zu Probleme hat, die verschiedenen Symbole auf den ersten Blick voneinander zu unterscheiden, wird eine zweite Grafikvariante geboten. Mittels der Select-Taste schaltet Ihr auf den Ziffernmodus um (statt Symbolen zieren Zahlen die Klötzchen). Hier ist glücklicherweise jede Verwechslungsgefahr ausgeschlossen.

Für Solospieler stehen 128 Levels parat, deren Schwierigkeitsgrad stetig wächst. Da nach jeder geschafften Spielstufe ein Paßwort gereicht wird, kann man sich immer neuen Herausforderungen stellen. Als Zugabe bietet die Game-Boy-Version eine Zwei-Spieler-Variante. In diesem Modus treten zwei Personen gegeneinander an, die unentwegt herunterpurzelnde Steine sortieren und vernichten müssen. Wer die Symbolblöcke besonders geschickt zusammenfügt (also einen "Dreier" oder mehr schafft), der schickt dem Gegner einen gutgemeinten Gruß in Form einer unzerstörbaren Bombe durchs Dialogkabel.



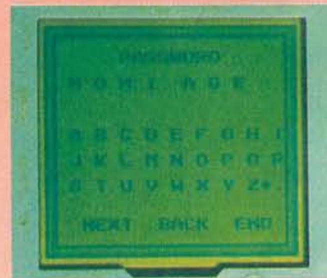
*Die Zifferndarstellung schließt eine Verwechslungsgefahr aus*



*Schöner, aber nicht gut erkennbar: die Symbolvariante*




*Level nicht geschafft? Dann gleich nochmal probieren.*




*In diesem Menü könnt Ihr ein Paßwort eingeben*




*Der Level ist gelöst; Bonuspunkte werden abgerechnet*




*Die Tüftelei Puzznic bietet im Ein-Spieler-Modus 128 Levels*

**FAZIT** **Puzznic gehörte schon in der Spielhalle zu meinen bevorzugten Gehirnfoltern. Um so erfreuter war ich, als die Game-Boy-Umsetzung auf meinem Schreibtisch landete. Den Programmierern gebührt ein Riesenlob, denn sie haben das Vorbild nicht einfach gedankenlos adaptiert. Die Idee, nach jedem geschafften Level ein Paßwort zu reichen, ist Gold wert. Gerade für unterwegs, wo man meist nur kurzzeitig tüfteln kann, bietet sich diese Lösung an.**

**Das Spiel an sich wurde glücklicherweise ohne Änderung übernommen. Was sollte man auch verbessern? Puzznic zählt zu den raren Denkspielen, die Tetris annähernd das Wasser reichen können. Die Grundidee ist schnell kapiert, läßt aber viel Raum für interessante Varianten. Dank 128 Levels ist man eine Weile beschäftigt, ehe sich das Siegerlächeln auf Euren Lippen breitmacht. Ob in Bus, Bahn oder Bett: Puzznic spielt sich immer nett.** ***MARTIN GAKSCH***



**Puzznic**

**Game Boy**

***SPIELETYP:***

***HERSTELLER:*** Taito

***TESTVERSION VON:*** Contitronic

***ANZAHL DER SPIELER:*** 1 bis 2

***FEATURES:*** Paßwort

***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

***CA.-PREIS:*** 70 Mark

**25%** **GRAFIK**

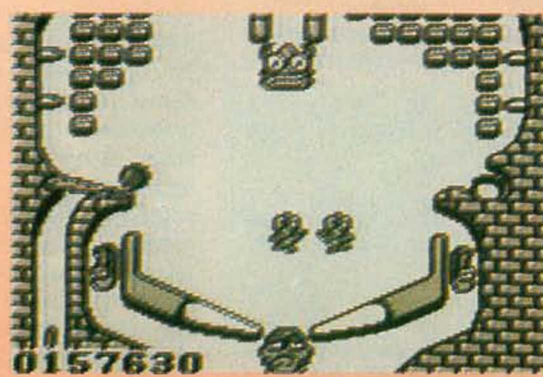
**33%** **MUSIK**

**27%** **SOUNDEFFEKTE**

**82%** **SPIELSPASS**

AUSGEFLIPPT

# REVENGE OF GATOR




*Nur wer gezielt flippert, erreicht eine Bonusrunde*

Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, an dem wir für alle Krokodilledertaschen und -stiefel büßen müssen. Die "Rache der Alligatoren", wie das neue Game-Boy-Spiel "Revenge of the Gator" übersetzt heißt, beschert uns eine ganze Bande von den grünen Biestern: Krokodile machen das Leben in diesem Hosentaschenflipper zur Qual.

Das Spielfeld ist genauso breit, aber viermal so hoch wie der Bildschirm des Game Boys. Aus diesem Grund muß zwischen den einzelnen Bildern umgeblendet werden, wenn die Kugel den sichtbaren Bereich verläßt. Um den Ball im Spiel zu halten, befinden sich in jedem Abschnitt zwei Flipper, mit denen Ihr den Ball wieder zurückschnippt. Meistens tummelt Ihr Euch auf den beiden unteren Bildern. Um weiter nach oben zu kommen, müssen zuerst bestimmte Aufgaben erledigt werden. So öffnet sich z.B. eine bestimmte Türe nur dann, wenn zuvor mit der Kugel verschiedene Bumper weggeflippert wurden.

**FAZIT Dieser Flipper muß in meine Game-Boy-Sammlung. Nur ganz wenige Computer- oder Videospielflipper reichen an die Qualitäten von Revenge of the Gator heran. Der Spielablauf ist ungewöhnlich abwechslungsreich und exzellent durchdacht. Die Aufgaben sind weder zu leicht noch zu schwer zu bewältigen. Besonders gelungen wurde das realistische Abprallverhalten der Kugel umgesetzt. Der Ball fliegt und kullert genauso, wie ich es von normalen Standflippern gewöhnt bin. Nicht zu vergessen: der Zwei-Spieler-Modus, der mit netten Extras gehörig aufgepeppt wurde. Ein hervorragender Flipper, den kein Game-Boy-Besitzer missen sollte.** *MARTIN GAKSCH*

**Revenge of the Gator**
**Game Boy**

***SPIELETYP:*** 

***HERSTELLER:*** HAL/Nintendo
***TESTVERSION VON:*** Nintendo

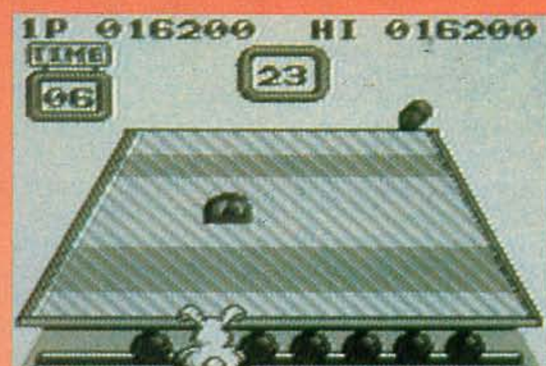
***ANZAHL DER SPIELER:*** 1 bis 2
***FEATURES:*** High-Score-Liste, 2 Spielvarianten

***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger, Fortgeschrittene
***CA.-PREIS:*** 60 Mark

63% GRAFIK
55% MUSIK
67% SOUNDEFFEKTE
71% SPIELSPASS

GAME BOYS TIERLEBEN

# KING OF THE ZOO




*Häschen sammelt fleißig Punkte*

Alle Tiere sind schon da: Der Zoo hat heute geschlossen, und seine Insassen vergnügen sich bei einem netten Ballturnier. Pinguin, Kuh, Fledermaus, Ratte und Häschen versammeln sich am Tisch. Jeweils zwei Spieler nehmen an entgegengesetzen Enden Platz. Jeder hat fünf Bälle auf seiner Seite. Innerhalb von einer Minute versucht man nun, möglichst viele in des Gegners Hälfte zu rollen. Wer am Schluß die wenigsten Bälle in seinem Revier hat, ist Sieger.

Nachdem Ihr Euch für eines der fünf Tiere als Spielfigur entschieden habt (jedes hat bestimmte Stärken und Schwächen) werdet Ihr mit dem ersten Gegner konfrontiert. Mit Feuerknopf A schnappt man sich einen Ball, durch erneutes Drücken wird er geworfen. Indem man den Knopf etwas länger gedrückt hält, sammelt man mehr Schwungkraft. Ihr solltet auf jeden Fall versuchen, Euren Gegenüber mit einem Ball zu treffen. Das angeknockte Tierchen bleibt dann ein paar Sekunden mit brummendem Schädel liegen. Per Dialogkabel können auch zwei Game-Boy-Besitzer gegeneinander antreten.

**FAZIT Nach dieser Menagerie kräht bald kein Hahn mehr: Das Spielprinzip ist so supersimpel, daß nach spätestens zehn Minuten die ersten Gähner nicht zu unterdrücken sind. Vor allem im Duell gegen die Computergegner droht der rasche Schnarch-Overkill. Ball nehmen, einem anderen Ball ausweichen, Ball werfen... damit lockt man keinen Pinguin hinter dem Iglu hervor. Allenfalls kleine Kinder dürften an dem harmlos-läppischen Kugelschubsen ihren Spaß haben. Der reifere Game-Boy-Spieler fühlt sich aber unterfordert.** *HEINRICH LENHARDT*

**King of the Zoo**
**Game Boy**

***SPIELETYP:*** 

***HERSTELLER:*** Nexoft/Nintendo
***TESTVERSION VON:*** Nintendo

***ANZAHL DER SPIELER:*** 1 bis 2
***FEATURES:*** -

***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger,

***CA.-PREIS:*** 50 Mark

36% GRAFIK
54% MUSIK
27% SOUNDEFFEKTE
30% SPIELSPASS

VIER FREUNDE MÜSST IHR SEIN

# FINAL FANTASY

In einer fernen Märchenwelt haben vier Teufel die Macht an sich gerissen. Man sagt, daß alle vier Schurken aufgestöbert und besiegt werden müssen, um das legendäre Paradies den Klauen der bösen Mächte zu entreißen. Doch welcher Abenteurer hat genug Mut, um sich an diese Aufgabe zu wagen? Wenn Ihr abenteuerlustig seid, könnt Ihr Euer Glück ja bei "Final Fantasy Legend" versuchen. Der Reihe nach besucht man die Welten des Kontinents, des Meeres, der Luft und der Ruinen. Hat man hier die ortsansässigen Oberbösewichter besiegt, kann der Finalkampf um das Schicksal des Paradieses steigen.

Final Fantasy Legend ist das erste Rollenspiel für den Game Boy. Hier kommt es nicht auf Geschick an, sondern auf ein helles Köpfchen. Zu Spielbeginn stellt Ihr eine Gruppe von vier Figuren zusammen, die Ihr im Lauf des Abenteuers steuern werdet. Ihr könnt bei jeder Spielfigur wählen, ob sie ein Mensch, ein Mutant oder ein Monster sein soll. Jede dieser Rassen hat so ihre Vor- und Nachteile. Menschen können z.B. viele Waffen bei sich tragen, aber die müssen für teures Geld gekauft werden. Mutanten haben den Vorteil, daß sie im Lauf des Spiels magische Kräfte entwickeln (z.B. Lähmung eines Gegners oder Heilung eines verletzten Kameraden). Monster können beliebig oft ihre Gestalt ändern, indem sie die Überreste eines anderen Monsters verspeisen, das Ihr im Kampf besiegt habt.

Ihr beginnt Eure Abenteuer in einer Stadt, in der Euch die herumlaufenden Bewohner ein paar wichtige Tips geben. All diese Texte erscheinen in Englisch auf dem Bildschirm. In Städten könnt Ihr außerdem neue Waffen, robuste Rüstungen und magische Gegenstände kaufen, welche die Kampfkraft Eurer Gruppe erhöhen. Dafür wird man noch dankbar sein, wenn die friedliche Stadt verlassen wird und man sich aufmacht, die Umgebung zu erforschen. Auf der Suche nach weiteren Hinweisen, die Euch zum Standort des hiesigen Oberschurken führen, werdet Ihr immer wieder von Monstern angegriffen. Durch den klugen Einsatz von Waffen und magischen Fähigkeiten versucht Ihr, die Angreifer zu besiegen. Jeder Treffer raubt dem Gegner eine bestimmte Anzahl von Lebenspunkten. Je kräftiger der Kontrahent, desto mehr Lebenspunkte müßt Ihr ihm abknöpfen, um ihn unter die Erde zu bringen. Umgekehrt kann das natürlich auch passieren: Sobald die Zahl der Lebenspunkte einer Eurer Spielfiguren auf Null sinkt, hat sie das Zeitliche gesegnet.

Das Modul ist zur Zeit nur als Direktimport aus den USA erhältlich. Die sehr ausführliche Anleitung ist deshalb in Englisch.



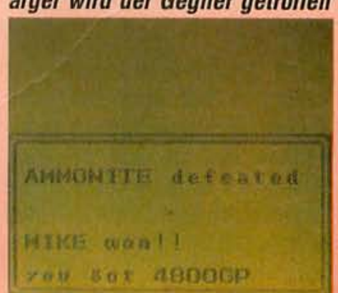
*Ein Blick auf die Ausrüstung einer unserer vier Spielfiguren*



*In dieser Bibliothek gibt's was zu entdecken*



*Je besser die Waffe, desto ärger wird der Gegner getroffen*



*Geschafft: Monster besiegt, Geldprämie ergattert*



*Jetzt gibt's Zoff: Eine neue Monstergruppe greift an.*


*Verläßt man die Stadt, wird eine Art Landkarte gezeigt*

**FAZIT** Geradezu sensationell, was bei Final Fantasy Legend in ein kleines, unscheinbares Game-Boy-Modul gequetscht wurde: Vier Welten, über 100 Monster und diverse Missionen; dank der Batterie kann man in Sekundenschnelle den Spielstand speichern. Die Mischung aus Grübeln, Erforschen und Monsterweichklopfen ist gelungen. Die Bedienung ist einfach und das Programm übersichtlich genug, damit man auch beim "Zwischendurchspielen" nicht den Überblick verliert.

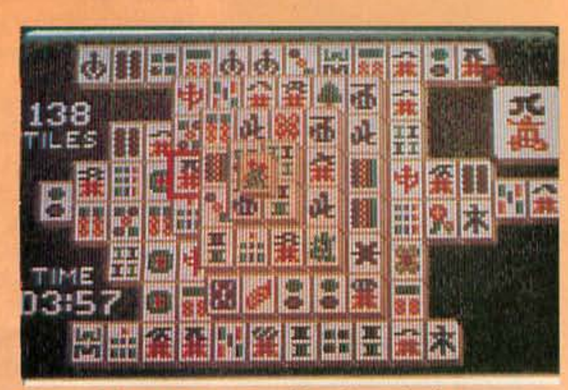
Da im Lauf des Spiels ständig neue Monstertypen, Waffen und Geheimnisse dazukommen, kehrt man immer wieder gerne zu dem Modul zurück, bis man es schließlich durchgespielt hat. Schön auch, daß der Packung Übersichtskarten der vier Welten beiliegen. Lediglich die zum Teil übertrieben häufigen Monsterattacken können nerven. Auch wenn Ihr noch keine Erfahrung mit Rollenspielen habt, ist das unkomplizierte Final Fantasy Legend ideal, um in dieses Genre mal reinzuschnuppern.

*HEINRICH LENHARDT*



ELEKTRONISCHE PARTNERSUCHE

# SHANGHAI




*Zu zweit kann man gegeneinander antreten*

Genau 144 asiatisch anmutende Spielsteine wurden zu einem beachtlichen Stapel aufgetürmt. Jeweils vier davon sind mit dem gleichen Symbol bedruckt oder zumindest artverwandt bepinselt. Eure Aufgabe bei dem Denkspiel "Shanghai" besteht nun darin, jeweils ein Paar zu finden und dieses vom Stapel zu nehmen. Dabei solltet Ihr allerdings eine wichtige Regel beachten: Die Steine, die Ihr im Visier habt, müssen von rechts oder links frei zugänglich sein, dürfen also auf mindestens einer Seite keinen Nachbarstein auf gleicher Stapelhöhe haben.

Während der Brautschau solltet Ihr Euer oberstes Ziel nicht aus den Augen verlieren: Der Stapel muß komplett abgebaut werden. Neben dem Adlerblick ist somit auch Euer strategisches Geschick gefordert, denn Ihr habt sicherzustellen, daß der Stapel gleichmäßig schrumpft. Damit die Arbeit auf Dauer nicht zu eintönig wird, kann man aus sechs unterschiedlichen Steinchen-Stapeln wählen. Die Auswahl reicht von der schlichten Pyramidenform bis hin zur neumodernen Schildkrötenarchitektur.

**FAZIT Wer sein Lynx während Bus- oder Bahnfahrten mit dem Modul Shanghai bestückt, der läuft höchste Gefahr, die angepeilte Haltestelle zu verpassen. Schon nach wenigen Augenblicken ist man so stark in das "Such-das-passende-Steinchen"-Spiel vertieft, daß man seine Umwelt total vergißt. Die Klötzchen auf dem Lynx-Bildschirm sind hervorragend zu erkennen und zu unterscheiden. Besonders hilfreich dabei ist die Tatsache, daß der Stein, den man mittels Cursor gerade im Visier hat, vergrößert an der Seite gezeigt wird. Shanghai gehört zu den wenigen Spielen, die eine ganze Familie faszinieren können.**

***MARTIN GAKSCH***

**Shanghai**
**Lynx**

***SPIELETYP:***

***HERSTELLER:*** Atari
***TESTVERSION VON:*** Atari

***ANZAHL DER SPIELER:*** 1 bis 2
***FEATURES:*** 2 Spielvarianten

***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
***CA.-PREIS:*** 80 Mark

63% GRAFIK
54% MUSIK
17% SOUNDEFFEKTE
85% SPIELSPASS




KETTENSÄGEN-MASSAKER

# RYGAR



*Im Sonnenuntergang spaziert Rygar voran*

Die Aufgabe in dem Actionspiel "Rygar" ist simpel: Haut in einem bestimmten Zeitlimit (100 Sekunden pro Level) alle Monster um, die Euch in insgesamt 23 horizontal scrollenden Spielstufen entgegenkommen. Um den Gegnern Saures geben zu können, kann Held Rygar laufen, sich ducken, springen und per Druck auf Feuerknopf A eine Kreissäge losschleudern. Leider ist Rygars Standardsägeblatt nicht das schärfste und auch die Reichweite ist begrenzt. Glücklicherweise findet Ihr hinter Steinen Extras, die die Schußkraft erheblich verstärken. So gibt's unter anderem ein fetteres Sägeblatt mit größerer Reichweite und ein Extra, das Euch erlaubt, nicht nur nach links und rechts, sondern auch nach oben zu feuern. Spezielle Bonusgegenstände lassen Euer Punktekonto ordentlich anschwellen. Sind alle drei Bildschirmleben verbraten, müßt Ihr wieder von vorne anfangen — eine "Continue"-Funktion gibt's in diesem Spiel leider nicht.

**FAZIT Kettensäger Rygar macht technisch keine schlechte Figur auf Ataris Lynx. Das Spielfeld scrollt brav von rechts nach links, die Grafik ist bunt und die Monsterhorden pixelgenau gezeichnet; nur die Musik dudelt simpel vor sich hin. Leider hapert's auf Dauer an der spielerischen Abwechslung. Die einzelnen Levels ähneln sich trotz unterschiedlicher Hintergrundgrafiken zu sehr, die Angriffsformationen der Monster sind recht einfallslos und die Auswahl der Extras ist auch nicht besonders üppig geraten. Zudem hätte man eine "Continue"-Option einbauen sollen. Es ist ärgerlich, nach Verlust des letzten Lebens in einer mühsam erreichten, höheren Spielstufe wieder ganz von vorne beginnen zu müssen.**

***MICHAEL HENGST***

**Rygar**
**Lynx**

***SPIELETYP:***

***HERSTELLER:*** Atari
***TESTVERSION VON:*** Atari

***ANZAHL DER SPIELER:*** 1
***FEATURES:*** High-Score-Liste

***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger

***CA.-PREIS:*** 80 Mark

60% GRAFIK
56% MUSIK
48% SOUNDEFFEKTE
55% SPIELSPASS

SCHNEIDIGE SCHLEIMSCHLACHT

# SLIME WORLD




*Bis zu acht Spieler dürfen gleichzeitig antreten*

Game-Boy-Besitzer dürfen per Dialogkabel "nur" zu zweit antreten, aber es können dank Com-Lynx-Strippe bis zu acht Lynx-Geräte zusammengeschlossen werden. Leider haben die Programmierer diesen Vorteil bislang nur selten genützt. Das Action-Adventure "Slime World" ist einer der wenigen Titel, die davon Gebrauch machen.

Wer sich dem munteren Pixelabenteuer anschließt, der landet samt seiner Spielfigur in den Katakomben eines fernen Planeten. In diesen Labyrinthen trifft man neben den allgegenwärtigen Aliens vor allem auf eines: grünen Schleim. Um diese klebrige Masse solltet Ihr einen großen Bogen machen. Kommt Euer Held damit in Berührung, wird er in seiner Bewegung eingeschränkt, bis er schließlich regungslos zusammenbricht. Da die Kombination aus Glibbermasse und Bösewichten Eure Überlebenschancen drastisch reduziert, haben die Entwickler netterweise an Extras gedacht. Die Auswahl reicht vom Schleimschutzschild über diverse Waffen bis hin zum Jet-Pack, der zeitlich begrenztes Fliegen gestattet.

**FAZIT Wenn Ihr Euch gelegentlich mit anderen Lynx-Besitzern trefft, dann gibt's nur eines: Slime World in den Modulschacht und losgeschleimt! Das Spiel zählt eindeutig zu den besten Cliquen-Abenteuern, die mir bislang auf den Bildschirm kamen. Doch auch ganz alleine fesselt es lange. Die Grafik ist ebenso abwechslungsreich wie toll gezeichnet. Besonders die grandios animierten Schleimwasserfälle sorgen für ein schaurig-schönes Ambiente. Weitläufige Labyrinthe sowie reichhaltige Extras tragen mit dazu bei, daß sich Slime World schleimstark über dem Durchschnitts-Action-Adventure plaziert.** ***MARTIN GAKSCH***

**Slime World**
**Lynx**

***SPIELETYP:*** 

***HERSTELLER:*** Epyx
***TESTVERSION VON:*** Atari

***ANZAHL DER SPIELER:*** 1 bis 8
***FEATURES:*** Paßwort, Levelanwahl

***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
***CA.-PREIS:*** 80 Mark

77% GRAFIK
58% MUSIK
63% SOUNDEFFEKTE
72% SPIELSPASS

VETERANENKEILEREI

# GAUNTLET

Fast fünf Jahre ist es jetzt her, daß in den Spielhallen ein münzenfressender Automat für einhellige Begeisterung sorgte. Das Actionspiel "Gauntlet" wartete mit einer für damalige Verhältnisse revolutionären Neuerung auf: Bis zu vier Spieler konnten sich gleichzeitig an dem Automaten vergnügen. Nun gibt's diesen Actionveteran auch für Segas Master System — allerdings mit einer kleinen Einschränkung: Statt vier können maximal zwei Spieler zusammen die Feuerknöpfe traktieren.

Das Spielprinzip von Gauntlet ist identisch mit der Automatenvorlage. 512 Labyrinthe, die aus der Vogelperspektive gezeigt werden, müssen durchwandert werden. Jeder Spieler hat die Wahl zwischen einem von vier Helden, die alle Vor- und Nachteile haben. Der Elf schießt besonders schnell, ist aber recht schwach. Ein Zauberer kann gut mit Magie umgehen, ist dafür nicht besonders schußstark. Valkyre und Barbar sind besonders schlagkräftige Gestalten. Um nun mit Eurem Helden von einem Labyrinth ins nächste zu gelangen, müßt Ihr nur den Ausgang finden. Leider herrschen in den einzelnen Labyrinthstufen recht rauhe Sitten. Betretet Ihr einen neuen Level, schlüpfen aus speziellen Generatoren Monster. Eine Berührung mit einem Gegner zieht Eurem Helden wichtige Lebensenergie ab. Sinkt die Energie auf Null, seid Ihr das einzige Bildschirmleben los. Um das zu verhindern, könnt Ihr per Knopfdruck nicht nur anstürmende Monster abschießen, sondern auch die Generatoren vernichten. Ist ein Generator beseitigt, versiegt der stetige Feindesnachschub.




*Vier Spielfiguren stehen zur Auswahl*




*Der Elf ist in argen Nöten*

Zusätzlich verhelfen Euch einige Extras für kurze Dauer zu durchschlagskräftigeren Schüssen oder einem besseren Schutz gegen Monsterattacken. Ein besonderes Extra sind die kleinen Magiefläschchen. Mittels Druck auf den zweiten Feuerknopf des Joypads löst Ihr mit einem solchen Fläschchen eine Art Bombe aus, die besonders viele Feinde auf einmal erledigt. Neben den Extras könnt Ihr Nahrung in den Labyrinthen finden, die verbrauchte Lebensenergie auffrischt, und Schlüssel, mit denen Türen geöffnet werden.

**FAZIT Bis auf den fehlenden Vier-Spieler-Modus gleicht die Master-System-Umsetzung von Gauntlet dem berühmten Automatenvorbild fast wie ein Ei dem anderen. Die einzelnen Labyrinthe sind genauso aufgebaut, selbst die Monstergeneratoren befinden sich an den gleichen Stellen. Nicht vergessen wurden die speziellen Bonusstufen, in denen Ihr ein Labyrinth mit Schatztruhen in einer bestimmten Zeitspanne plündern müßt. Spielerisch sorgt Gauntlet nicht zuletzt wegen der netten Grafik und des guten Sounds für gepflegte Unterhaltung. Spaß macht's vor allem dann, wenn man zu zweit auf Punktehatz geht. Alleine wird das Monsterverhauen auf Dauer etwas eintönig.**

*MICHAEL HENGST*

**Gauntlet**
**Master System**

***SPIELETYP:***

***HERSTELLER:*** U.S.Gold
***TESTVERSION VON:*** Sega/Virgin

***ANZAHL DER SPIELER:*** 1 bis 2
***FEATURES:*** Continue

***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger, Fortgeschrittene
***CA.-PREIS:*** 90 Mark

70% GRAFIK
64% MUSIK
63% SOUNDEFFEKTE
66% SPIELSPASS




*Ein Labyrinth voller Monster und Generatoren*

JETZT KOMMT'S DICK

# DICK TRACY

Der Detektiv "Dick Tracy" ist schon seit Jahrzehnten in Comics den Bösewichtern auf den Fersen. Dank der aufwendigen Verfilmung von Hollywood-Star Warren Beatty wurde aus dem etwas angestaubten Dick Tracy wieder ein gefragter Held, für den flugs die Videospielindustrie ihr Herz entdeckte. Mit Segas neuem "Modul zum Film" schlüpft Ihr in die Rolle von Dick Tracy. Er bekommt es gleich mit einer ganzen Reihe von Fällen zu tun: Sechs Missionen mit je drei Abschnitten erwarten Euch, was unterm Strich 18 Levels ergibt.

Zu Beginn eines neuen Auftrags plaudert Dick per Armbandtelefon noch mit einem Informanten, der ihm verrät, wo der gesuchte Oberschurke versteckt ist. Dann betreten wir die Straßen der Gesetzlosen. Um einen gefährlichen Gangsterboß zur Strecke zu bringen, muß man sich erst mit dessen Fußvolk herumärgern. Auf seinem Weg von links nach rechts wird Dick Tracy ständig von Ganoven angegriffen, die boxen, schießen und auch mal mit einem Stängelchen Dynamit um sich werfen. Schaltet die Angreifer deshalb per Feuerknopfdruck aus, bevor Sie Euch eins von drei Bildschirmleben rauben. Mit dem Ballern nach links und rechts ist es aber nicht getan. Im Hintergrund tauchen manchmal Heckenschützen auf, die rasch das Feuer eröffnen. Wenn Ihr den Feuerknopf gedrückt haltet, zückt Dick Tracy seine Maschinenpistole. Mit dieser Spezialwaffe kann er auch die Hintergundgrafik mit Salven eindecken, indem man die Schußbahn per Steuerkreuz ändert. Um weiter zu laufen, muß man das schwere Kaliber aber wieder einstecken.

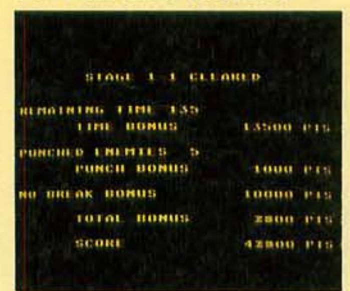
Am Ende eines Levels werden Bonuspunkte vergeben. Laßt Ihr z.B. einen Gangster nahe herankommen, um ihn dann mit einem Boxhieb auszuknocken, wird dies mit Sonderpunkten honoriert.



*Ein solcher Obergegner läßt sich nicht leicht überlisten*



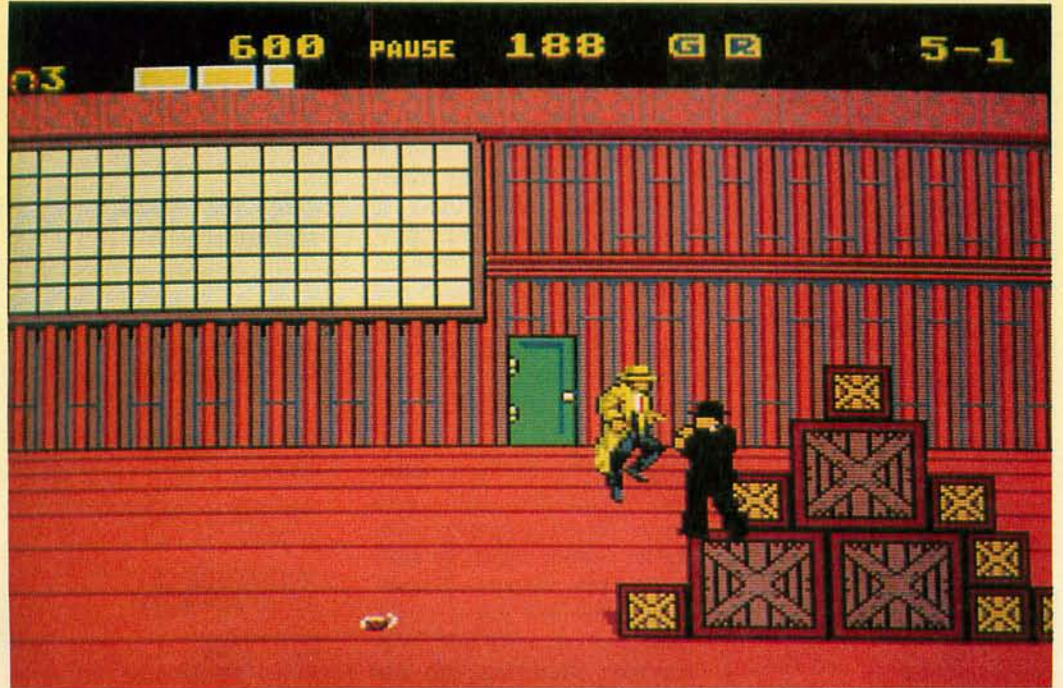

*Auftakt zu einem neuen Einsatz: Dick ist schon unterwegs*




*Am Ende eines Levels werden die Bonuspunkte abgerechnet*



*Die letzte Mission führt Euch in einen schummrigen Keller*




*Keine Atempause für Dick Tracy im Einsatz gegen ausgewachsene Gangsterhorden*

**FAZIT** **Übertrieben viel ist den Machern dieses Moduls zum Thema Dick Tracy nicht gerade eingefallen: Ballern nach links und rechts, ducken, hüpfen — alles schon mal dagewesen. Lediglich das Umschalten zwischen horizontaler Bleiverteilung und flächendecker Kugelberieselung des Hintergrunds läßt einen matten Schimmer Neuartigkeit erkennen, sofern man sich nicht am ständigen Umballern von kleinen Bildschirmmännchen stört. Wer auf geistige Klimmzüge verzichten kann und ein gradliniges Actionspiel sucht, wird nicht unzufrieden sein. Im Gegensatz zu "E-Swat" (Test in dieser Ausgabe) sind Spielbarkeit und Steuerung von Dick Tracy solide. Immerhin bekommt man 18 Levels geboten, die zum Teil wirklich gute Grafik haben.**

**Dick Tracy ist ein biederes Ballerspiel, dem ein paar Extras und etwas mehr Abwechslung gut gestanden hätten. Wer den Film mochte und Actionspiele schätzt, sollte das Modul mal bei seinem Händler anspielen.**

***HEINRICH LENHARDT***



**Dick Tracy**
**Master System**

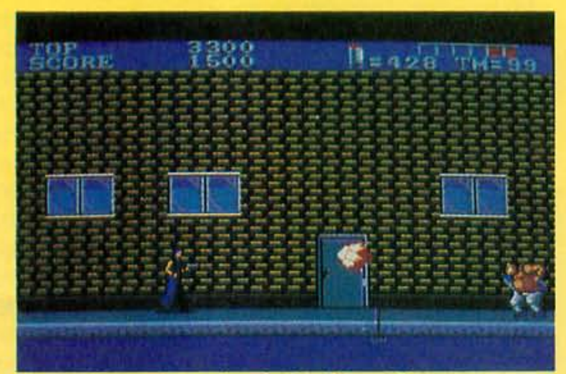
***SPIELETYP:***

***HERSTELLER:*** Sega
***TESTVERSION VON:*** Sega/Virgin

***ANZAHL DER SPIELER:*** 1
***FEATURES:*** Continue, vier Schwierigkeitsgrade, Sound-Menü
***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger, Fortgeschrittene
***CA.-PREIS:*** 90 Mark

67% GRAFIK
60% MUSIK
54% SOUNDEFFEKTE
62% SPIELSPASS

## FREUND UND HELFER
# E-SWAT




*Rauhe Sitten herrschen beim E-Swat-Team*

Zu einem Polizisten ist jeder brave Bürger nett und freundlich. So mancher Schurke ist da allerdings anderer Meinung. Ein Cop ist gemütlich auf Streife unterwegs, da herrscht auf der Straße plötzlich totales Chaos: Messerwerfende und wild um sich schießende Gangster greifen alles an, was sich bewegt. Mutig und pflichtbewußt stellt man sich der Aggression entgegen und schlägt sich zu den Drahtziehern der Aktion durch, die am Ende jedes Levels Euch erwarten.

Am Anfang seid Ihr nur mit einem normalen Colt gerüstet. Wenn aber dieser Level geschafft ist, werdet ihr in die "E-Swat"-Spezialeinheit aufgenommen. Das ist eine Truppe, die mit futuristischen Waffen à la Robocop ausgerüstet ist. Mit dieser High-Tech-Rüstung können Extrawaffen (z.B. Flammenwerfer und Schrotflinte) eingesetzt werden. Sie werden durch gleichzeitiges Drücken von beiden Feuerknöpfen aktiviert.

Den feindlichen Messern und Kugeln kann man durch Ducken bzw. Springen ausweichen. Um Heckenschützen in Fenstern auszuschalten könnt Ihr auch im 45-Grad-Winkel oder senkrecht nach oben schießen. Ohne Munition kann man nur noch Fußtritte austeilen, und das reicht nicht aus, um die wirklich harten Obergegner zu besiegen.

**FAZIT Nur ein toter Gangster ist ein guter Gangster — bei einer so grobschlächtigen Handlung sackt meine Motivation schon ziemlich in den Keller. Die recht einfache Grafik und der etwas trockene Sound könnten mich auch nicht sonderlich begeistern. Bei der technischen Ausführung wird die Misere konsequent fortgesetzt: Sobald drei Ganoven oder mehr gleichzeitig ballern, flackern die Sprites erheblich. Technisch hat das Master System wirklich mehr drauf. E-Swat ist enttäuschend.**

*STEPHAN ENGLHART*

**E-Swat**
**Master System**

***SPIELETYP:***


***HERSTELLER:*** Sega
***TESTVERSION VON:*** Sega/Virgin

***ANZAHL DER SPIELER:*** 1
***FEATURES:*** Continue, zwei Schwierigkeitsgrade

***GEEIGNET FÜR:*** Fortgeschrittene, Profis
***CA.-PREIS:*** 90 Mark

40% GRAFIK
34% MUSIK
37% SOUNDEFFEKTE
32% SPIELSPASS

## GHOUL-GEFLACKER
# GHOULS'N GHOSTS



*Vorsicht, bissige Killerpflanze*

Einen der beliebtesten Spielhallenhits gibt's nun auch für das Sega Master System: "Ghouls'n Ghosts". Ihr steuert einen Rittersmann durch actionhaltige, meistens horizontal scrollende Levels voller fieser Monster. Eure Aufgabe: eine nette Prinzessin aus den Fängen eines dicken Obermonsters zu befreien.

Um den Monsterhorden Herr zu werden, kann das Ritter-Sprite hüpfen, laufen, sich ducken und per Feuerknopfdruck Feinde abschießen. Mittels Steuerkreuz des Joypads könnt Ihr einstellen, in welche Richtung der Ritter feuert. So könnt Ihr nicht nur Gegner umpusten, die von links oder rechts kommen, sondern auch Feinde erledigen, die über oder unter Euch herumwuseln. Je nach Spielstufe werdet Ihr von unterschiedlichen Gegnern attackiert. Am Start wollen Euch schaurige Sensenmänner ans Leder. In späteren Levels trifft man auf Schildkröten, Feuergeister, Kobolde und anderes Gruselgetier. Rempelt Ihr einen Gegner an oder lauft in eine Falle, wird Euch Lebensenergie (in Form von Herzchen) abgezogen. Erreicht die Energie den Nullpunkt, ist der Ritter futsch.

**FAZIT War das eine Aufregung: Einer meiner Lieblingstitel aus der Spielhalle erscheint fürs Master System. Leider ist diese Version von "Ghouls'n Ghosts" nicht besonders gut geglückt. Zwar sind prinzipiell alle Spielelemente vorhanden, die man auch vom Automaten kennt (abwechslungsreiche Levels) aber dafür hapert's technisch etwas. Sind die Hintergrundgrafiken und die Obermonster am Ende jedes Levels noch nett gezeichnet, führen das extrem starke Flackern der Sprites (schon wenn mehr als zwei Figuren zu sehen sind) und die schwammige Steuerung zur Abwertung. Zudem sorgt die teilweise unfaire Kollisionsabfrage für Frust.**

*MICHAEL HENGST*

**Ghouls'n Ghosts**
**Master System**

***SPIELETYP:***


***HERSTELLER:*** Sega
***TESTVERSION VON:*** Sega/Virgin

***ANZAHL DER SPIELER:*** 1
***FEATURES:*** Continue

***GEEIGNET FÜR:*** Fortgeschrittene, Profis
***CA.-PREIS:*** 90 Mark

60% GRAFIK
64% MUSIK
44% SOUNDEFFEKTE
38% SPIELSPASS

KLEINE PILLE, GROSSE WIRKUNG

# PAC-MANIA

Jeder, der Anfang der achtziger Jahre auch nur am Rande den ersten Videospiel-Boom miterlebte, kannte das Labyrinth aus dem Superhit "Pac-Man" besser als den Weg zur Schule oder zur Arbeit. Im Laufe der Jahre machte die gesamte Pac-Man-Familie auf dem Bildschirm Karriere: "Ms. Pac-Man" und "Junior Pac-Man" knüpften an den Erfolg des Hausherrn an.

Für alle, denen Anekdoten aus vergangenen Pac-Man-Zeiten nur ein leichtes Schulterzucken entlocken, sei hier das Spielprinzip des aktuellen Pac-Man-Abenteuers "Pac-Mania" erläutert. Pac-Man ist eine nimmersatte gelbe Grinsekugel, die unentwegt auf der Suche nach nahrhafter Kost ist. Ihr steuert den Vielfraß durch verschiedene Labyrinthe, deren Wege mit leckeren Pillen gepflastert sind. Sechs flinke Geister, die es allesamt auf unseren kleinen Liebling abgesehen haben, tummeln sich in den Gängen. Sobald Pac-Man einen dieser Unholde berührt, wird ein Leben abgezogen. Ganz hilflos ist er gegen die Gespenster allerdings nicht. Wenn Pac-Man die Augen offenhält, entdeckt er in jedem Labyrinth mehrere überproportional große Pillen. Sobald Ihr eine davon vertilgt, darf Pac-Man seinerseits den Geistern nachjagen. Doch Vorsicht, nach wenigen Sekunden läßt die Wirkung des Kraftfutters nach und Pac-Man ist erneut auf der Flucht. Sollte er sich in eine ausweglose Situation manövrieren, hilft nur noch ein beherzter Sprung über die heraneilenden Bösewichter.

Da die Labyrinthe so groß sind, daß sie nicht komplett auf den Bildschirm passen, wird eifrig in alle Richtungen gescrollt. Pac-Man durchstreift mehrere Landschaften, die unterschiedlich aussehen und allesamt von schräg oben gezeigt werden. Alles in allem stehen Euch 19 Levels bevor.




*Wer eine große Pille nimmt, der darf kurze Zeit Jagd auf die Geister machen*

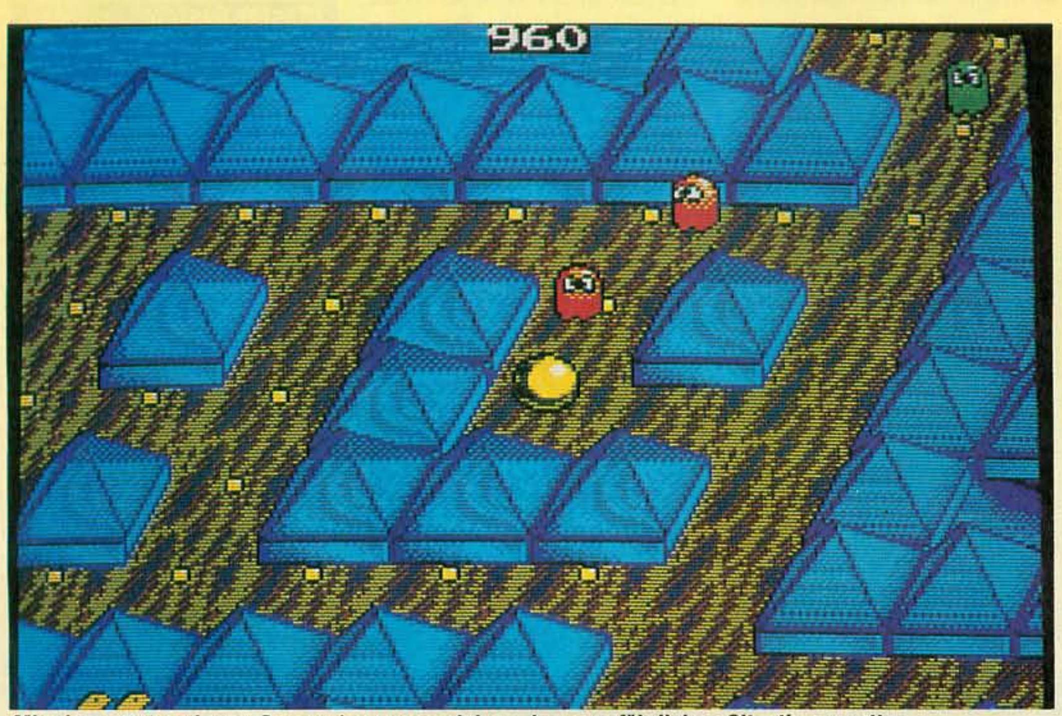



*Die Bonusrunde "Coin World" erreicht man vom ersten Level aus*

**FAZIT** Die Umsetzung des vorläufig letzten Pac-Man-Abenteuers von 1987 ist erstaunlich gut gelungen. Technisch gibt's kaum Grund zm Meckern; lediglich das Scrolling könnte einen Tick sanfter sein. Dafür hat man sich spielerisch sehr nahe an das Automatenoriginal gehalten und eine nahezu fehlerfreie Adaption abgeliefert - inklusive der netten Intros.

**Pac-Mania ist kein Spiel, das durch Extrawaffen oder innovative Ideen glänzt. Das Geheimnis seines Erfolges liegt in dem einfachen, aber unterhaltsamen Spielprinzip begründet. Pac-Mania hat man binnen weniger Sekunden kapiert und ist ideal dazu geeignet, nörgelnde Familienmitglieder mit dem Videospielvirus zu infizieren.**

*MARTIN GAKSCH*




*Mit einem gut getimten Sprung kann man sich auch aus gefährlichen Situationen retten*



**Pac-Mania**
**Master System**

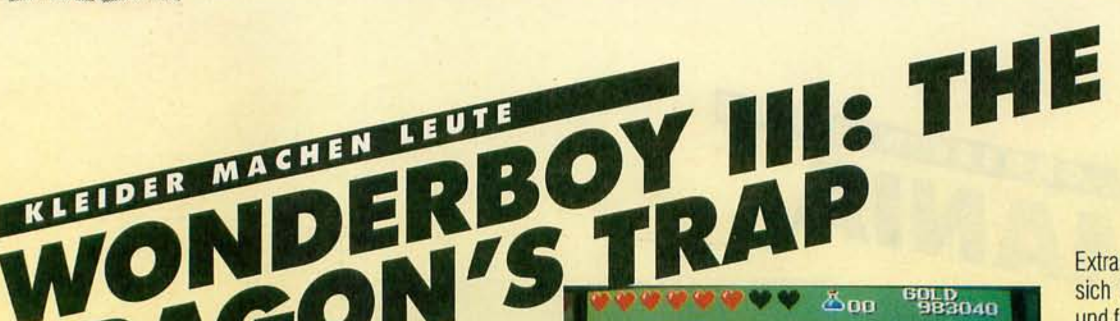
*SPIELETYP:*

*HERSTELLER:* Tecmagik
*TESTVERSION VON:* Tecmagik

*ANZAHL DER SPIELER:* 1
*FEATURES:* Level-Anwahl, High-Score-Liste

*GEEIGNET FÜR:* Einsteiger, Fortgeschrittene
*CA.-PREIS:* 90 Mark

67% GRAFIK
57% MUSIK
54% SOUNDEFFEKTE
67% SPIELSPASS



Kleider machen Leute

# Wonderboy III: The Dragon's Trap

Im Lauf der letzten Jahre hat das kesse Steinzeit-Kid Wonderboy eine interessante Entwicklung durchgemacht. In seinem Erstlingsspiel, mußte er sich allein mit flinken Reaktionen laufend und hüpfend ins Ziel retten. Beim Nachfolger "Super Wonderboy in Monster Lair" waren zwar dieselben Fähigkeiten gefragt, doch ohne etwas Nachdenken und Kombinieren konnte er keinen Blumentopf gewinnen. Im dritten Teil schließlich, "Wonderboy III: The Dragon's Trap" betitelt, kommt dem Tüfteln und Taktieren noch mehr Gewicht zu.

*Das Angebot an Ausrüstungsgegenständen ist groß*




*In den Städten gibt's hinter den verschlossenen Türen Informationen gegen Geld*

Der dritte Streich der Spielesaga beginnt dort, wo der zweite Teil endet. Wonderboy kann zwar gerade noch aus dem Schloß des blauen Drachen entkommen, wird aber mit einem Fluch belegt und selber in einen giftgrünen Drachenjüngling verwandelt. Eure Aufgabe besteht nun darin, Wonderboy zu seinem ursprünglichen Outfit zu verhelfen. Auf dem Weg dahin macht der wackere Held allerdings einige weitere Verwandlungen durch. So nimmt er außerdem die Gestalt eines Vogels, eines Fisches, einer Maus und eines Löwen an.

Die ausgedehnte Reise zu seiner nach wie vor vermißten Freundin führt Wonderboy durch zahlreiche Städte und sehr unterschiedliche Landschaften. In den Ortschaften muß sich unser Held mit den Bewohnern unterhalten, um herauszubekommen, wohin er sich als nächstes wenden kann. Außerdem gibt's in Shops wichtige Extras und Ausrüstungsgegenstände zu kaufen. Je nach Qualität der Rüstung, des Schildes, der Kopfbedekkung, der Schuhe und des Schwertes ist Wonderboy stark oder schwach verwundbar und hinterlassen seine Attacken Schaden bei den Gegnern. Das Geld, um sich all die schmucken Extras leisten zu können, verdient er sich im Kampf gegen die Unholde und findet er in gelegentlich bereitgestellten Schatztruhen.

Während seines gesamten Abenteuers scrollt die Landschaft je nachdem, in welche Richtung Wonderboy marschiert, von links nach rechts. Betritt er ein Haus oder ein Geschäft, wird auf das neue Szenario umgeblendet.

**FAZIT Wonderboy III hebt sich deutlich von den beiden Vorgängern ab. Es wurde weniger Wert auf spektakuläre Grafik gelegt, dafür hat man spielerisch einen Gang hochgeschaltet. Die Mischung aus Geschicklichkeitstest und Abenteuerspiel ist bestens geglückt. Gerade die verschiedenen Eigenschaften der Wesen, in die Wonderboy nacheinander schlüpft, machen das Action-Adventure so attraktiv. Die freie Wahl von Kleidung und Schwertern (wenn man sie erst einmal gekauft hat), die sich auf Angriffsstärke und Widerstandskraft auswirken, sorgen für einen zusätzlichen Rollenspiel-Touch, der dem durchdachten Spiel bestens bekommt.**

***MARTIN GAKSCH***




*Die roten Herzchen links oben zeigen die verbleibende Lebensenergie an*



**Wonderboy III**
**Master System**

***SPIELETYP:***

***HERSTELLER:*** Sega
***TESTVERSION VON:*** Sega/Virgin

***ANZAHL DER SPIELER:*** 1
***FEATURES:*** Paßwort

***GEEIGNET FÜR:*** Fortgeschrittene
***CA.-PREIS:*** 90 Mark

70% GRAFIK
64% MUSIK
63% SOUNDEFFEKTE
83% SPIELSPASS

VIDEO GAMES TEST CLASSIC

SALTO MORTALE

# IMPOSSIBLE MISSION



*Verfolgt von tödlichen Robotern*

Elvin Atombender ist ein böser Junge: Emsig bereitet er in seinem Labor die Zerstörung der Welt vor, gut abgeschirmt durch Dutzende von Räumen, die von seiner netten Roboterschar bewacht werden. Ihr schlüpft in die Rolle eines Geheimagenten, der Elvin Atombender ausschalten soll.

Die Roboterwachen bestehen aus verschiedenen Modellen, die bestimmte Verhaltensmuster befolgen: z.B. in einem speziellen Bereich herumrollen, alles zerstrahlen, was sich bewegt, usw. Durch beherzte Saltosprünge, das Benutzen von Aufzügen und ein bißchen Nachdenken lassen sich auch die verzwicktesten Räume erkunden. Oft ist es nötig, sich hinter einem Roboter anzupirschen, schnell einen Gegenstand zu durchsuchen und mit einem gut getimten Salto zu flüchten.

Hilfe in höchster Not bewirkt der Einsatz einer Codekarte an einem Terminal. Solche Karten können beim Durchsuchen der Räumlichkeiten gefunden werden. Sie bewirken entweder, daß alle Roboter einige Sekunden lang ausgeschaltet werden oder setzen die Aufzüge an ihre ursprüngliche Position zurück. Wird unser Held von einem Roboter erwischt oder stürzt er in einen Abgrund, ist das Spiel nicht gleich vorbei. Bei jedem Fehler wird Euch aber etwas von der Zeit abgezogen, die verbleibt, um Elvin unschädlich zu machen.

**FAZIT Das mit Räumen, Robotern und Rätseln vollgestopfte Modul hat keinen festen Lösungsweg, sondern läßt Euch viel Entscheidungsfreiraum. Wenn man den Aufbau der Zimmer und die Verhaltensmuster der Roboter genauer kennt, fällt es nicht mehr so schwer, eine Route zu finden. Aber da es immer noch den Kampf gegen die knapp bemessene Zeit gibt, bleibt Impossible Mission auch längerfristig eine anspruchsvolle Herausforderung.** *STEPHAN ENGLHART*

**Impossible Mission**
**Master System**

***SPIELETYP:***


***HERSTELLER:*** U.S.Gold
***TESTVERSION VON:*** Sega/Virgin

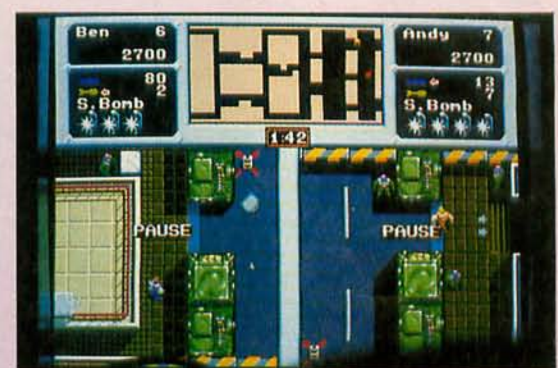
***ANZAHL DER SPIELER:*** 1
***FEATURES:*** -

***GEEIGNET FÜR:*** Fortgeschrittene, Profis
***CA.-PREIS:*** 90 Mark

62% GRAFIK
35% MUSIK
64% SOUNDEFFEKTE
70% SPIELSPASS

NEULICH IM GEN-LABOR

# CRACK-DOWN




*Zu zweit im Kampf gegen die bösen Klon-Kerle*

Anfang des 21. Jahrhunderts: In seinem Gen-Labor züchtet ein skrupelloser Wissenschaftler menschenähnliche Kreaturen. Bevor er sich eine ansehnliche Sammlung von willenlosen Soldaten zusammengebraut hat, sollen zwei Agenten diesem Treiben ein Ende bereiten. Unsere beiden Helden machen sich auf den Weg zu des Wissenschaftlers Hobbykeller. Doch um den bunsenbrennenden Bösewicht im weißen Kittel zu fassen zu kriegen, müssen sie sich zunächst durch viele andere Räume seines unterirdischen Zufluchtsorts kämpfen. In jedem Abschnitt sollen Zeitbomben an den Stellen plaziert werden, die mit einem roten Kreuz markiert sind. Die unterirdischen Labyrinthe sind allerdings bewohnt: Eine erste Kollektion von Kämpfern aus dem Gen-Kochtopf hat es sich hier gemütlich gemacht und betrachtet jeden Eindringling als potentielles Kanonenfutter.

Ihr könnt Euch alleine oder zusammen mit einem Freund in die Katakomben von "Crackdown" wagen. An Waffen stehen Euch ein Standardschuß, ein durchschlagkräftigeres Kaliber sowie Bomben zur Verfügung, die alle Gegner dahinraffen. Der Schußvorrat ist jedoch begrenzt und muß ständig aufgestockt werden.

**FAZIT Die mickrige, streckenweise etwas langsame Grafik verleitet zu voreiligen Schlüssen. Obwohl Crackdown zunächst wie eine Schlafpille in Modulform aussieht, erweist es sich dank einiger spielerischer Kniffe als willkommene Abwechslung im Action-Angebot fürs Mega Drive. Ohne Planung und geschicktes Ausweichen kommt man nicht allzu weit; vor allem im Zwei-Spieler-Modus lassen sich ein paar raffinierte Teamwork-Taktiken ausknobeln. Eine interessante Alternative zu den vielen Weltraumballereien, bei denen Hektik pur angesagt ist.** *HEINRICH LENHARDT*

**Crackdown**
**Mega Drive**

***SPIELETYP:***


***HERSTELLER:*** Sega
***TESTVERSION VON:*** Flashpoint

***ANZAHL DER SPIELER:*** 1 bis 2
***FEATURES:*** Continue, vier Schwierigkeitsgrade, High-Score-Liste
***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger, Fortgeschrittene
***CA.-PREIS:*** 120 Mark

52% GRAFIK
61% MUSIK
46% SOUNDEFFEKTE
57% SPIELSPASS

ZUM BALLERN DAS BESTE:

# MUSHA ALESTE

Kennt Ihr "Powerstrike" auf dem Sega Master System? Es zählt bis heute zu den raren Eliteballerspielen für das Master System und ist technisch ein absolutes Prachtstück. Trotz Dutzenden von Objekten auf dem Bildschirm traute sich keines zu flackern oder gar seine Bewegung ungefragt zu verlangsamen. Um den Zusammenhang zwischen diesem Modul und "Musha Aleste" für das Mega Drive zu erkennen, muß man wissen, daß Powerstrike in Japan den Namen "Aleste" trug. Aus unerfindlichen Gründen wurde es für Europa umbenannt. Somit ist Musha Aleste der legitime Nachfolger des Master-System-Hits.

Der Tradition von Powerstrike folgend wird hier konsequent von oben nach unten gescrollt. Sieben lange Levels, durchgehend mit widerwärtigen Aliens bevölkert, müssen überstanden werden, ehe Ihr den Abspann genießen dürft.

Im Gegensatz zum Vorgänger gleitet man diesmal nicht im Raumschiff durchs All, sondern steuert einen gut bewaffneten Roboter mit Raketenrucksack. Zu Beginn könnt Ihr Euch nur mit einem schmächtigen Schüßlein nach vorne verteidigen. Da die meisten Feinde angesichts dieser Waffe eher vor Lachen als wegen einem Treffer sterben, darf fleißig aufgerüstet werden. Das Extrawaffensystem von Musha Aleste ist vielschichtig und nicht gerade unkompliziert. Neben dem Standardschuß stehen drei unterschiedliche Extras zur Verfügung. Davon darf man jeweils nur eines zur selben Zeit einsetzen. Um in den Besitz dieser Hilfen zu gelangen, muß man ständig nach kreisförmigen Symbolen Ausschau halten, die ab und zu vorbeiflattern.

Das grüne Symbol mit dem Blitz in der Mitte bürgt für einen flotten Laser, dessen gerader Strahl nach vorne zielt. Wer statt dessen eine blaue Kugel aufnimmt, der wird sogleich von weißblauen Kreiseln umrundet, die als Schutzschirm wirken. Das orangene Symbol schließlich sorgt für Bomben, die vom Roboter weggeschleudert werden und in sicherer Entfernung detonieren. Die Durchschlagskraft dieser Waffen hängt davon ab, wie oft man die entsprechenden Symbole hintereinander aufsammelt. Auf diese Weise kann man sich maximal bis zur Waffenklasse 4 hocharbeiten. Die Anzeige dafür befindet sich links oben in der Ecke ("Arm Level"). Wenn Ihr das Extra unterwegs wechselt, bleibt Euer "Waffenrang" gleich.

Zusätzlich schwirren eine Menge Objekte herum, die jeweils vier "2"-Kapseln beherbergen. Mit jedem Treffer Eurerseits wird eine dieser Pillen freigegeben. Je mehr Ihr davon einheimst, desto besser. Sie stehen für Begleitraumschiffe, die sich zu Eurem Roboter gesellen. Da die kleinen, aber extrem nützlichen Helfer nicht ewig halten (jede Feindberührung schadet), kann man davon nie genug auf Vorrat sammeln. Wie Ihr die maximal zwei Begleiter anordnet und in welche Richtung sie schießen sollen, hängt ganz von Euren Wünschen ab. Mit einem der drei Feuerknöpfe schaltet Ihr sechs vorgegebene Positionen durch: Sie können geradeaus sowie im 45-Grad-Winkel nach vorne ballern, rück- und seitwärts die Flanken decken, um den Roboter rotieren und sich selbständig auf die Angreifer stürzen.



*Die fliegende Festung schießt aus vollen Rohren auf Euch*

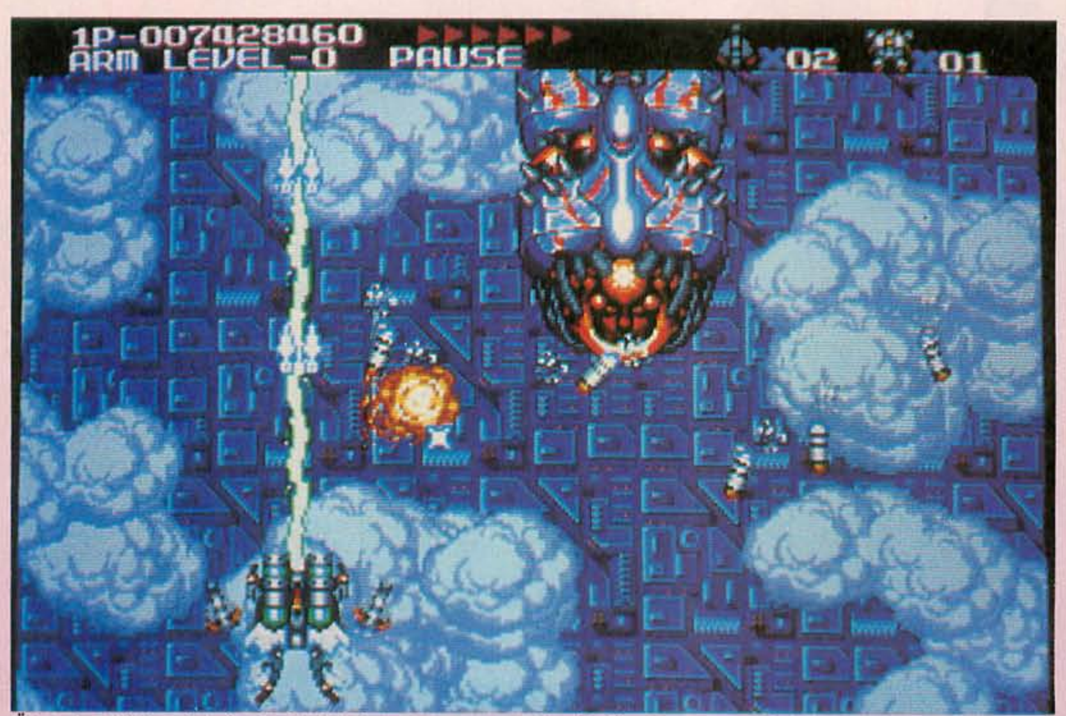
Da es manche Spielsituationen erfordern, die Geschwindigkeit Eures Raketenrambos zu drosseln bzw. zu steigern, ist dies jederzeit machbar.

In Sachen Gegner- und Leveldesign haben sich die Erfinder ordentlich Gedanken gemacht. Jede Spielstufe bietet eine andere Grafik und unterschiedliche Feinde. Diese variieren nicht nur in Farbe und Form, sondern überraschen mit unangenehmen Angriffstaktiken. Ihr begegnet gigantischen, fliegenden Festungen ebenso wie kleinen, aber fiesen Plagegeistern, die nur im dreckigen Dutzend auftreten. Ihr durchkreuzt eine Gewitterfront, die Blitz und Donner speit, und schwebt über einem furchterregend tiefen Canyon. Zahlreiche Mittel- und Endgegner runden den Reigen der schaurig-schönen Bewohner des Aleste-Universums ab.

Musha Aleste ist momentan nur als Japan-Import zu bekommen. Eine offizielle Veröffentlichung in Deutschland ist nicht absehbar. Da während des Spiels keine japanischen Texte stören und man eine deutschsprachige Anleitung nicht zwingend benötigt, ist dies gut zu verkraften. *mg*



*Im dritten Level fliegt man über eine erschreckend tiefe Schlucht, aus der bizarre Gegner aufsteigen*




*Über den Wolken ist die Freiheit keineswegs grenzenlos: Dafür sorgen angriffslustige Feinde en masse.*



*Der grüne Laser feuert konsequent nach vorne und mäht alle Feinde nieder*



*Die blauen Energiekugeln umkreisen das Raumschiff und dienen als Schutzschirm*



*Die Bomben entfalten an ihrem Einschlagsort eine wuchtige Wirkung*

**FAZIT** Wenn sich ein Ballerspiel auf dem Mega Drive von der unzähligen Masse an Konkurrenzprodukten abheben will, muß es schon etwas Besonderes bieten. Musha Aleste gelingt dieses Kunststück mit Bravour. Es wird ein Feuerwerk an spektakulärer Grafik und phänomenaler Musik abgebrannt, daß einem zunächst Hören und Sehen vergeht. Die Bit-Fummler von der Firma Compile, die schon Powerstrike schufen, haben ein goldenes Händchen für fesselnde Actionspiele. Die Kombination aus purer Ballerfreude, fantasievollen Gegnern und fulminaten Soundeffekten katapultiert Musha Aleste auf den Actionthron.

Wer sich in dieses Effektefeuerwerk begibt, der vergißt die restliche Welt um sich herum. Zugegeben, Musha Aleste tendiert in manchen Situationen zur Hektik und Unübersichtlichkeit, doch kann man dieses Manko verkraften. Kein anderes Ballerspiel hat es geschafft, atemberaubende Optik und Akustik so geschickt mit purem Spielspaß zu verbinden.

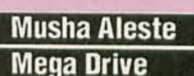
*MARTIN GAKSCH*

**FAZIT** Wohl dem, der ein Mega Drive sein eigen nennt: Auf ein grandioses Actionfeuerwerk wie Musha Aleste dürfen die Besitzer anderer Videospielsysteme wahrscheinlich noch ein Weilchen warten. Die Compile-Entwickler haben die Hardware kräftig hinterfragt und schinden sie über sieben Levels mit tonnenweise Sprites und imposanten Mittel-, End- und Anfangsgegnern. Die parallax-scrollende Grafik befindet sich in durchaus würdiger Gesellschaft: Donnernde Stereoeffekte und gnadenlos gehetzte Synthie-Beats zerren an den Nerven des Spielers.

Trotzdem komm' ich nicht umhin, eine deutliche Warnung an die absoluten Ballerprofis unter den Mega-Drive-Besitzern auszusprechen. Musha Aleste leidet unter dem berüchtigten "Shadow Dancer"-Syndrom: Wer treuherzig "Easy" als Schwierigkeitsgrad anwählt, wird schon nach wenigen Stunden vor dem überraschten Obermotz des letzten Levels stehen.

*WINNIE FORSTER*

**Musha Aleste**
**Mega Drive**

***SPIELETYP:*** 

***HERSTELLER:*** Toaplan/Compile
***TESTVERSION VON:*** Flashpoint



***ANZAHL DER SPIELER:*** 1
***FEATURES:*** Continue, drei Schwierigkeitsgrade,Sound-Menü
***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger, Fortgeschrittene
***CA.-PREIS:*** 100 Mark

88% GRAFIK
84% MUSIK
91% SOUNDEFFEKTE
85% SPIELSPASS



MEISTER ALLER WAFFEN

# ELEMENTAL MASTER

Der japanische Spieleproduzent Tecno Soft handelte bislang eisern nach dem Motto "Qualität statt Quantität". In gut zwei Jahren hat man im Heimatland gerade mal drei Spiele (die Actionknüller "Thunder Force II & III" sowie das Strategieepos "Herzog Zwei") für das Mega Drive veröffentlicht. Seit kurzem ist der vierte Softwarestreich als Japanimport erhältlich, der erneut im Ballerspielgenre zu Hause ist. Im Gegensatz zur Thunder Force-Serie wird bei "Elemental Master" nicht von rechts nach links, sondern von oben nach unten gescrollt. Außerdem steuert Ihr diesmal kein Raumschiff mit Warp-Antrieb, sondern einen altertümlichen Magier.

Netterweise kann man die ersten vier Levels frei anwählen. Erst wenn dieses Quartett erfolgreich hinter Euch liegt, dürft Ihr weitere drei Spielstufen angehen. Bei der Entscheidung, in welcher Reihenfolge man die Levels bearbeitet, spielt Taktik eine wichtige Rolle. Nach jeder geschafften Spielstufe gibt's als Belohnung eine neue Waffe, die man ab sofort alternativ einsetzen kann. Während der Kampfhandlungen darf jederzeit zwischen den einzelnen Waffensystemen gewechselt werden.

Um der Flut von Angreifern Herr zu werden, könnt Ihr sowohl nach oben als auch nach unten schießen. Drückt Ihr längere Zeit einen Feuerknopf, sammelt Ihr Energie, die sich kurz darauf spontan entlädt und je nach Waffensystem eine andere, meist großflächige Wirkung hat. Unterwegs findet Ihr verschiedene Gegenstände, die Ihr tunlichst aufsammeln solltet. Die purpurne Kristallkugel umgibt den Magier mit einem Schutzschirm, die braunen Beeren bringen verbrauchte Energie zurück, die man bei Feindberührung verliert, der Kelch erhöht das Energiemaximum und der Spiegel sorgt für Schattenkämpfer, die fleißig an Eurer Seite mitfeuern, aber nicht getroffen werden können.



*Die blaue Sichel schießt flächendeckend nach vorne*



*Die Feuerfackel flammt in Laufrichtung alles ab*



*Der gelbe Fächerschuß feuert in drei Richtungen gleichzeitig*



*Der blaue Wirbelwind schießt nach vorne sowie seitlich*

Während Ihr die einzelnen Levels durchstreift, trifft man nicht nur altbekannte Actionhaudegen, sondern legt sich auch mit innovativen Feinden an. So werfen Zwerge Felsbrocken von Hügeln herab, Zauberer schleudern Feuerkränze auf Euch, und Sumpflandschaften bringen so manche Überraschung mit sich.

**FAZIT** **Auf Tecno Soft kann man sich verlassen. Auch der dritte Ausflug ins Action-Genre wurde für die Japaner zum Triumphmarsch. Elemental Master bietet für ein Ballerspiel relativ viele neue Ideen und hebt sich wohltuend von der Durchschnittskost ab. Dank der Levelanwahl und der variantenreichen Extrawaffen kommt eine taktische Note ins Spiel, die den Actionalltag angenehm würzt. Die Levels sind sehr unterschiedlich und interessant gestaltet, so daß von Eintönigkeit nicht die Rede sein kann. Da alle Gegner mit einer bestimmten Strategie ohne Energieverlust zu meistern sind, kommt trotz des hohen Schwierigkeitsgrades kein Frust auf. Das Herausragendste an Elemental Master ist jedoch die grandiose Grafik.**

*MARTIN GAKSCH*




*Meistens ist eine der fünf Waffen für den jeweiligen Level-Endgegner besonders gut geeignet*

**Elemental Master**
**Mega Drive**

**SPIELETYP:**

**HERSTELLER:** Tecno Soft
**TESTVERSION VON:** CWM

**ANZAHL DER SPIELER:** 1
**FEATURES:** Continue, drei Schwierigkeitsgrade, Level-Anwahl, Sound-Menü
**GEEIGNET FÜR:** Fortgeschrittene, Profis
**CA.-PREIS:** 100 Mark

83% GRAFIK
71% MUSIK
76% SOUNDEFFEKTE
81% SPIELSPASS



LUMPIS GROSSES ABENTEUER

# SHADOW DANCER




*Hund und Herrchen scheitern an den Ninjas*

**K**ein Spielmodul ist besser geeignet, einem staunenden Publikum die beachtliche Hardware-Power des Mega Drives vorzuführen, als Segas Eigenentwicklung "The Revenge of Shinobi". Dieser Klassiker hat nun mit "Shadow Dancer" den verdienten Nachfolger erhalten. Für seinen Auftritt im neuzeitlichen New York wurde der Held kräftig überarbeitet: Lebenswichtige Wurfsterne hat er nun unbegrenzt in der Tasche, der spektakuläre Offensivsalto wurde ihm hingegen wegtrainiert. Auf der Jagd nach kampfsportgeübten Bösewichten steht Shinobi außerdem ein braver Hund zur Seite. Dieser treue Vierbeiner vermag einen Gegner zwar nicht zu töten, wohl aber bis zum Eintreffen von Herrchen in Schach zu halten.

Fünf in alle Richtung scrollende Levels müssen nach gefesselten Geiseln durchsucht werden. Die ersten vier Stufen sind dreigeteilt und werden von je einer Bonusrunde beendet. Im fünften Level muß sich der Held von Raum zu Raum bis zum ultimativen Endgegner vorkämpfen.

**FAZIT** **Schade, daß das Ninja-Gekloppe mit fünf Levels definitiv zu kurz geraten ist. "Revenge of Shinobi"-erfahrene Videospieler dürften sich innerhalb kurzer Zeit bis zum letzten Endgegner durchgeprügelt haben. Actioneinsteigern ist das Modul jedoch wärmstens zu empfehlen: Sound und Grafik sind gelungen; der Aufbau der Levels ist originell und mit manchem versteckten Extraleben bestückt. Kann Shadow Dancer seinem Vorgänger auch nicht ganz das Wasser reichen, steht es in Sachen technischer Realisation und Spielbarkeit glänzend da: Laufen, Ducken, Schlagen, Springen, Schießen und den Hund Gassi führen sind dank der geschickten Belegung der drei Feuerknöpfe kein Problem.**

*WINNIE FORSTER*

**Shadow Dancer**
**Mega Drive**

***SPIELETYP:***  

***HERSTELLER:*** Sega
***TESTVERSION VON:*** EC Electronic
***ANZAHL DER SPIELER:*** 1
***FEATURES:*** Continue, drei Schwierigkeitsgrade, zwei Spielvarianten, Sound-Menü
***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger, Fortgeschrittene
***CA.-PREIS:*** 120 Mark

78% GRAFIK
79% MUSIK
67% SOUNDEFFEKTE
75% SPIELSPASS

EFFEKTHASCHER

# STRIDER




*Strider läßt seine Laserklinge blitzen*

**D**ie Mega-Drive-Version des Capcom-Spielautomaten "Strider", untergebracht auf einem strammen 8-MBit-Modul, gehört sicher zum technisch Beeindruckendsten, was diese Konsole zu bieten hat. In fünf unterschiedliche Welten muß der Titelheld laufend und hüpfend zum Ziel eilen und sich dort den Endgegnern stellen. Der Weg ist natürlich kein Spaziergang, und so muß sich Strider gegen vielfältige Angreifer verteidigen. Dazu dienen ihm sein in mehreren Größen ausbaubares Laserschwert, zielsuchend herumkrabbelnde Dronen und sein treuer Freund aus der Roboterretorte, ein Hund aus Stahl.

Strider kann nicht nur laufen und springen, sondern beherrscht auch die abenteuerlichsten Saltotechniken. Jeder Vorsprung an einem Gerüst oder einer Plattform kann von ihm darüber hinaus zum Festklammern benutzt werden. Die gefährliche Reise beginnt im Moskau einer fernen Zukunft, geht dann weiter durch endlose Schneefelder und den umliegenden Luftraum bis hin zu einem Dschungel und schließlich zur Festung des Bösen.

**FAZIT** **Strider protzt nur so mit ungewöhnlichen Einfällen, gepaart mit den grafisch aufwendigsten Levels jenseits der Spielhalle. An nahezu jeder Ecke lauert ein neuer Effekt, um dem Spieler den Atem zu rauben. Die vielen Zwischen- und Endgegner halten sich nicht an Actionklischees, wodurch so rasch keine Langeweile aufkommt.**

**Einziger wesentlicher Haken bei all diesen Superlativen ist die recht schnell aufkommende und leider nicht gänzlich kontrollierbare Hektik, die durch das zu groß geratene Helden-Sprite hervorgerufen wird. Durch das Manko des oft unberechenbaren, weil unsichtbar herannahenden Unheils verfehlt Strider leider einen Platz im Olymp der Spitzenspiele.** *JULIAN EGGEBRECHT*

**Strider**
**Mega Drive**

***SPIELETYP:*** 

***HERSTELLER:*** Sega
***TESTVERSION VON:*** Sega/Virgin
***ANZAHL DER SPIELER:*** 1
***FEATURES:*** drei Schwierigkeitsgrade, Sound-Menü
***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
***CA.-PREIS:*** 140 Mark

83% GRAFIK
41% MUSIK
48% SOUNDEFFEKTE
75% SPIELSPASS

DIEBE IM WELTRAUM

# GAIARES

Das bekommt man nicht alle Tage geboten: Bevor Ihr Euch auf den ersten Level bei "Gaiares" stürzt, wird Euch erst in einer hübschen Sequenz die Hintergrundgeschichte erzählt. Doch das Spiel muß sich nicht hinter der Vorgeschichte verbergen. Anfangs wirkt die Kombination von Raumschiff und Satelliten zwar ein bißchen bieder, doch das Déjà-vu-Gefühl wird durch zumindest eine erfrischend neue Idee in die Schranken gewiesen: Der Satellit Eures Schiffs besitzt anfangs keine durchschlagenden Waffensysteme — die so dringend benötigte Feuerkraft wird den geschwind heranrasenden Gegnerformationen sozusagen "abgesaugt". Das sieht in der Praxis so aus, daß der Spieler seinen Satelliten in bester "R-Type"-Tradition den feindlichen Scharen entgegenschießen kann. Trifft man eines der Raumschiffe, saugt sich der Satellit an ihm fest und entzieht seinem Opfer Energie und Feuerkraft. Auf diese Weise rüstet Ihr nicht nur das Waffensystem auf, sondern wechselt je nach "angesaugtem" Gegner auch den Waffentyp.




*Schnell den Weg freischießen, sonst scheppert's*




*Die Kanonen stehen nicht nur als Verzierung rum*

Gaiares beginnt im Weltraum mitten zwischen gefährlichen Asteroiden und wird nach dem Sieg über den ersten Endgegner auf dem zu befreienden Planeten fortgesetzt. Die abwechslungsreichen Grafiken werden fleißig in alle Richtungen und in mehreren Ebenen gescrollt, wobei von Zeit zu Zeit auch größere Zwischengegner auftauchen, die gepaart mit recht hektischen Angriffsformationen dem Spieler das Leben mächtig schwer machen. Gaiares ist momentan übrigens nur als Import zu bekommen. Offiziell soll es dieses Jahr nicht erscheinen.

**FAZIT** **Gaiares gehört sicher nicht zu den unverzichtbaren Modulen im Actionbereich. Obwohl durchaus solide Ballerkost in ausreichenden Mengen geboten wird und zumindest eine neue Idee enthalten ist, vermochte mich das Spektakel nicht gerade zu begeistern. Nach der schönen Introsequenz scheint man leider den Grafiker gewechselt zu haben, denn spätestens ab dem zweiten Level gehört die Grafik zum Einfallslosesten, was das Mega Drive in diesem Genre zu bieten hat. Auch beim Sound trifft diese Feststellung zu; geboten werden nicht gerade sehr eingängige Fließbandrhythmen, gepaart mit kargen Effekten. Überhaupt habe ich den Eindruck, daß hier fehlende Inspiration mit solider Technik wettgemacht werden sollte; eine Rechnung, die angesichts solch starker Konkurrenten wie "Musha Aleste" oder "Thunderforce III" sicher nicht aufgehen wird.**

**Die Spielbarkeit dürfte für Normalsterbliche das größte Handicap des Moduls sein: Gaiares könnte auf dem Mega Drive den Preis für das "schwerste Actionspiel" einheimsen, woran auch einige unfaire Stellen schuld sind.** *JULIAN EGGEBRECHT*

**Gaiares**
**Mega Drive**

***SPIELETYP:***

***HERSTELLER:*** Reno
***TESTVERSION VON:*** CWM

***ANZAHL DER SPIELER:*** 1
***FEATURES:*** drei Schwierigkeitsgrade, Sound-Menü Paßwort, High-Score-Liste
***GEEIGNET FÜR:*** Fortgeschrittene, Profis
***CA.-PREIS:*** 100 Mark

80% GRAFIK
52% MUSIK
63% SOUNDEFFEKTE
76% SPIELSPASS




*Groß, stark und gemein — das muß der Obergegner sein*

ES GRÜNT SO GRÜN...

# TOURNAMENT GOLF

**A**rnold Palmer ist ein freundlicher Herr in den mittleren Jahren und sieht eigentlich gar nicht wie ein erfolgreicher Profisportler aus. Freilich ist der unscheinbare Arnold mit dem ergrauten Haar nicht in einer sonderlich schweißtreibenden Disziplin tätig, sondern beim eher gemütlichen Golf zu Hause. Mit dem geschickten Einlochen eines kleinen weißen Balls läßt sich mittlerweile genug Ruhm anhäufen, um als Namenspate für ein Videospielmodul angeheuert zu werden. So geschah's bei "Arnold Palmer Tournament Golf", der ersten und bislang einzigen Simulation der Nobelsportart Golf fürs Mega Drive.

Drei Plätze mit je 18 Bahnen stehen uns zur Wahl. Jeder Kurs hat bestimmte Eigenschaften (z.B. relativ kurze Grüns oder eine lästige Anzahl von murmelnden Bächlein, die wehrlose kleine Golfbälle geradezu magisch anziehen). Ein oder zwei Spieler können eine Übungsrunde absolvieren. Zu zweit hat man die Wahl, alternativ zur normalen Zählweise (Gesamtwertung für alle 18 Löcher) im "Match Play"-Modus zu spielen. Hier wird nicht die Anzahl der Gesamtschläge gewertet, sondern nur berücksichtigt, wer die meisten einzelnen Löcher gewonnen hat.

Besonders spannend ist der Turniermodus. Hier werden zwölf Wettkämpfe am Stück durchgeführt, bei denen Ihr gegen ein Dutzend Computergolfer antretet. Nach jedem Turnier werden Preisgelder entsprechend der Plazierung verteilt. Außerdem könnt Ihr Euch ein Paßwort notieren, um später an der gleichen Stelle weiterzuspielen. Wer es schafft, nach allen zwölf Turnieren das meiste Preisgeld verdient zu haben, ist ein Könner.

Um den Ball mit möglichst wenig Schlägen im Loch unterzubringen, sind Geschicklichkeit und ein wenig Strategie gefragt. Vor dem ersten Abschlag seht Ihr links eine Übersicht der Bahn. Euer Caddy verrät, wie weit das Loch entfernt ist. Nun müßt Ihr den entsprechenden Schläger herauspicken und den Ball möglichst nah ans Grün hauen. Mit welchem Schläger man den Ball wie weit dreschen kann, wird im Handbuch genau erklärt. Nach der Wahl des Schlägers bekommt Ihr eine Anzeige zu sehen, an der sich Stärke und Richtung des Windes ablesen lassen. Die Flugbahn des Balls wird dadurch beeinflußt, so daß Ihr z.B. eine Brise von links dadurch ausgleichen müßt, indem Ihr beim Abschlag etwas weiter nach rechts zielt. Der eigentliche Schlag wird ausgeführt, indem man dreimal hintereinander Feuerknopf A drückt. Hier kommt es auf den richtigen Augenblick an: Je nachdem, wo sich der Pfeil auf einer Balkenanzeige befindet, wenn Ihr den Knopf drückt, wird voll durchgezogen oder nur mit gebremster Kraft geschlagen, was sich entsprechend auf die Schlagweite auswirkt. Außerdem könnt Ihr die Höhe des Schlages beeinflussen.

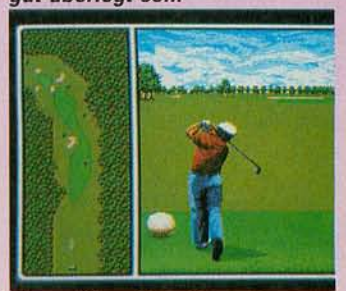


*Erreicht man das Grün, wird die Grafik von oben gezeigt*



*Zu Beginn eines Turniers dürft Ihr Euren Namen eingeben*


*Die Wahl des Schlägers will gut überlegt sein*


*Ein saftiger Abschlag mit viel Schmackes*



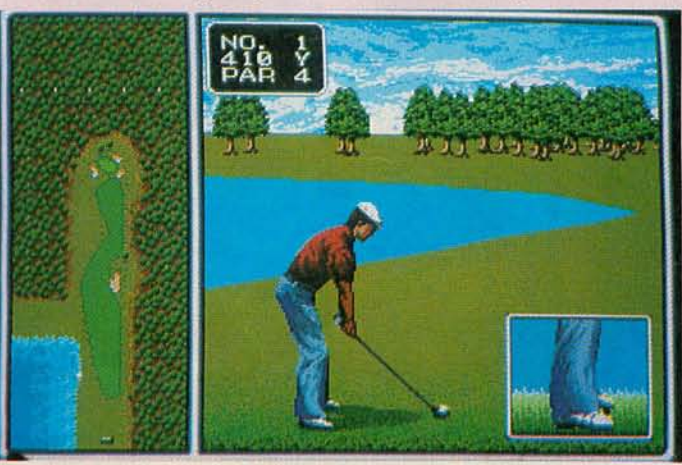
*Der Zwischenstand im Turniermodus wird eingeblendet*

Sobald Ihr den Ball aufs Grün befördert habt, wird die Grafikansicht gewechselt. Bisher hatten wir den Platz in der 3-D-Perpektive gezeigt bekommen; jetzt sehen wir das Grün von oben. Anhand von Pfeilen läßt sich ablesen, in welche Richtung der Untergrund gewölbt ist. Diese Feinheiten müssen jetzt beim Putten berücksichtigt werden, um mit möglichst wenig Schlägen das Loch zu erreichen.

**FAZIT Beim ersten Golfmodul fürs Mega Drive gingen die Spielezauberer von Sega auf Nummer Sicher. Die ausgewogene Mischung aus Geschicklichkeit und Strategie bringt das Golf-Flair gut rüber, ohne daß es spielerisch zu kompliziert wird. Die Steuerung ist einfach, doch muß man die wechselnden Entfernungen, Wind- und Bodenverhältnisse berücksichtigen.**

**Die Grafik ist nicht übertrieben spektakulär, bietet aber immerhin eine zweckmäßige 3-D-Ansicht und wird sehr schnell berechnet. Nur gut, daß an einen Turniermodus gedacht wurde, sonst würde Solospielern auf Dauer etwas Langeweile drohen.**

***HEINRICH LENHARDT***



*Klar zum Abschlag: Auch auf die Fußposition kommt es an.*

**Tournament Golf**

**Mega Drive**

***SPIELETYP:***

***HERSTELLER:*** Sega

***TESTVERSION VON:*** Sega/Virgin

***ANZAHL DER SPIELER:*** 1 bis 2

***FEATURES:*** Paßwort, Sound-Menü

***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger, Fortgeschrittene

***CA.-PREIS:*** 120 Mark

66% **GRAFIK**

61% **MUSIK**

46% **SOUNDEFFEKTE**

70% **SPIELSPASS**

KLEINE MAUS KOMMT GROSS RAUS

# CASTLE OF ILLUSION

So ausgesprochen niedliche Videospiele sind selten unter den Neuerscheinungen für Segas Mega Drive: Mit "Castle of Illusion" wandert jedoch ein Modul in den Schacht, das man weder vor Mutti noch vor der kleinen Schwester verstecken muß. Mickey Mouse heißt der prominente Held, der sich ins Schloß der Illusionen wagt, um seine geliebte Minnie aus den Klauen der bösen Hexe Mizrabel zu retten. Im stilechten Walt-Disney-Outfit der frühen Comics und Zeichentrickfilme (rote Shorts und weiße Handschuhe) führt man die bekannteste Maus der Welt durch sechs Levels voller Fallen, Geheimnisse und Gefahren.

Wer auf Trickfilme steht, darf sich vor Beginn des Abenteuers eine kleine animierte Sequenz anschauen: Bilder aus glücklichen Tagen des niedlichen Mäusepaars, jäh unterbrochen durch das Auftauchen der bitterbösen Hexe, stimmen auf das Spiel ein. Zwischen drei Schwierigkeitsgraden hat der Spieler die Wahl: Wer auf "Practice" spielt, bekommt jedoch einen kleinen Teil der Zeichentrickwelt zu Gesicht. Auf "Hard" ist beinahe jeder Bildschirmmeter von Gegnern besetzt. Selbst die Überlebenschance erfahrener Mausbändiger sinken da auf ein kümmerliches "Fast hätte ich den ersten Level geschafft".

Mickey kann laufen, springen und sich ducken. Äpfel, Kerzen und Kristallkugeln können eingesammelt und als Wurfgeschosse mißbraucht werden. Sind Mickeys Taschen leer, kann man auch mit dem Hinterteil auf einem Feind landen, um diesen verschwinden zu lassen. Je nach Spielsituation hat Mickey auch noch andere Kniffe auf Lager. Er kann schwimmen, tauchen und Lianen geschickt als Fortbewegungsmittel benützen. Vor allem in der ersten Hälfte seines Abenteuers ist letzteres von besonderem Nutzen.

Jeder Level ist in je drei Abschnitte unterteilt. Der erste Level spielt in freier Wildbahn und enthält eine Wald- und Wiesenrunde, fröhliche Herumturnerei im Netz einer Spinnensippe und eine gruselige Nachtwanderung zum Endmonster. Später gerät Mickey in eine überschwemmte Geisterstadt, ins Schlaraffenland und schließlich in das Schloß der bösen Hexe. Neben wandernden Riesenpilzen, bösartigen Baumgeistern, Spinnen, Fledermäusen und ganzen Armeen aggressiver Zinnsoldaten versteckt sich auch das eine oder andere Extra in der knallbunten Disney-Landschaft. Wird die Umgebung vom Spieler gewissenhaft erforscht, finden sich Edelsteine, Energiesymbole oder gar ein kostbares Extraleben in verborgenen Winkeln und dunklen Geheimgängen. Die überlebenstechnische Bedeutung dieser Extras ist nicht zu unterschätzen, lauert doch am Ende eines Levels jedesmal ein besonders gemeiner Obermotz. Ob bösartig grinsender Clown oder mörderisches Schmunzelmonster — nur durch die Entwicklung der absonderlichsten Kampftaktiken erhält man Zutritt zum nächtsen Level. Kostet die strapaziöse Reise trotzem alle drei Heldenleben, darf sich Mickey per Continue zweimal an den zuletzt besuchten Ort zurückbefördern lassen. Schließlich sollen ja auch Einsteiger ihren Spaß am Programm haben.

Castle of Illusion wird fürs Master System umgesetzt; Fortsetzungen sind geplant.

**FAZIT Sega hat den großen Namen nicht verschenkt. Mit viel Liebe zum Detail und der Spielbarkeit eines Mario-Abenteuers ist Castle of Illusions eines der**




*Grafikpracht, über die sich auch Walt Disney gefreut hätte, bietet nicht nur der zweite Level von Castle of Illusion*




*Diese Stufe ist mit traumhafter Musik unterlegt*




*Steven Spielberg läßt grüßen: Gremlins bewachen das Level-Ende*




*Nur wer mit dem Strom schwimmt, erreicht das Level-Ende*




*Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm und Mickey (beinahe) auf den Kopf*




besten Mega-Drive-Spiele überhaupt. Mickey selbst ist brillant animiert und reagiert z.B. auf einen drohenden Sturz mit wilden Armbewegungen und erschrecktem Gesichtsausdruck. Nahezu alle Hintergründe scrollen ruckelfrei in mehreren Ebenen und alle Richtungen. Sega hat glücklicherweise die Chance genützt und für die grandiose Grafik teilweise auf Motive aus "Fantasia" zurückgegriffen. Auch die Musikstücke lehnen sich an bekannte Disney-Themen an und tragen dezent zur vorzüglichen Atmosphäre bei. Bemerkenswert ist vor allem, daß sich die Qualität des Abenteuers nicht in bunten Grafiken und optischen Effekten erschöpft: Castle of Illusion spielt sich königlich gut und wird auch jüngeren Videospielern vergnügliche Stunden bereiten.

Überraschungen für lange Abende vor dem Monitor gibt's reichlich: In jedem Level werden andere Anforderungen an den Mäuserich gestellt. Mal wird Mickey im trüben Kaffeesatz von bösen Zuckerstücken verfolgt, mal durchschlittert er einen ganzen Level. Unfaire Stellen gibt's jedoch nicht. Entdeckungsfreudige Naturen werden zudem durch geheime Bonushöhlen und viele versteckte Extras entlohnt. Mario-Fans, die sich versehentlich ein Mega Drive zugelegt haben, werden mit Castle of Illusion entschädigt.

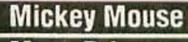
*WINNIE FORSTER*

**FAZIT** Ich liebe diese Maus — versüßte Mickey mir einst in Form bunter Comic-Heftchen so manche langweilige Schulstunde, so brilliert der Mäuseopa heute als Videospielheld. Castle of Illusion ist ein würdiger Tummelplatz für die berühmte Maus. Die einzelnen Spielstufen warten mit einfallsreicher Bilderpracht auf, die sich teilweise zwar am Rande des Kitsches bewegt, aber trotzdem nicht minder beeindruckt. Spielerisch sorgt Micky für eine angenehme Abwechslung vom ausgewalzten Action- und Alien-Schema. Zwar sind der Handlungsvielfalt der Maus Grenzen gesetzt, aber die ausgefeilten Gegnerscharen, einige gut versteckte Extras und die Abwechslung durch die unterschiedlichen Levels machen dieses Manko wieder wett.

Castle of Illusion hat sich bei mir einen Ehrenplatz in der Modulsammlung verdient.

*MICHAEL HENGST*

**Mickey Mouse**
**Mega Drive**

***SPIELETYP:*** 

***HERSTELLER:*** Sega
***TESTVERSION VON:*** CWM

***ANZAHL DER SPIELER:*** 1
***FEATURES:*** Continue, drei Schwierigkeitsgrade, Sound-Menü
***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger, Fortgeschrittene
***CA.-PREIS:*** 120 Mark

90% **GRAFIK**
78% **MUSIK**
65% **SOUNDEFFEKTE**
82% **SPIELSPASS**



*Mickey's Reise durch die tückischen Geleesümpfe des Spielzeuglandes*



*Böse Überraschung: Eine Welt steht Kopf, die Zinnarmee marschiert jedoch weiter.*



*Ab durch die Tortenlandschaft des Schlaraffenlandes*

ON THE ROAD AGAIN

# HARD DRIVIN'



*Der Gegenverkehr rollt mächtig schwer*

Glücklicherweise können wir unsere Rennfahrergelüste dank der Spielautomatenumsetzung "Hard' Drivin" am Bildschirm austoben. Bevor Ihr Euch mit einem schnittigen Flitzer auf die Piste begebt, könnt Ihr einige sinnvolle Einstellungen vornehmen. Per Menü könnt Ihr den Schwierigkeitsgrad wählen, die Geschwindigkeit in Kilometern oder Meilen anzeigen lassen, zwischen Links- und Rechtsverkehr umschalten, einen Wagen mit Automatik wählen oder alternativ die Gänge selber einlegen.

Auf der Fahrbahn seht Ihr Eure Umgebung in ausgefüllter 3-D-Grafik durch die Windschutzscheibe Eures Autos. Ihr habt die Wahl zwischen einer "normalen" Landstraße oder einem Hinderniskurs. Kommt es auf der einfachen Straße nur darauf an, so schnell wie möglich ins Ziel zu kommen, müßt Ihr auf der Stunt-Piste zusätzlich einige Schikanen wie z.B. Sprungrampen oder Loopings absolvieren. Schafft Ihr einen Streckenabschnitt in einer bestimmten Zeit, dürft Ihr weiterfahren. Läuft die Zeit hingegen ab, oder baut Ihr mehr als dreimal einen Unfall, wird das Rennen abgebrochen.

**FAZIT Hard Drivin' ist keines der üblichen Rennspiele, bei denen nur schnelle Reaktionen gefragt sind. Bei dieser Fahrsimulation geht es vergleichsweise realistisch zu. Vor allem kommt es darauf an, sich mit der Steuerung vertraut zu machen. Bei der neuen Mega-Drive-Version sind im Prinzip alle Features des Vorbilds zu finden. Doch leider ist die 3-D-Grafik auf dem Mega Drive weder flott noch flüssig, so daß der Spaß mangels eines guten Fahrgefühls merklich leidet. Zwei verschiedene Strecken sind außerdem etwas wenig, um langfristig bei Laune zu bleiben.**

*MICHAEL HENGST*

**Hard Drivin'**
**Mega Drive**

***SPIELETYP:***

***HERSTELLER:*** Tengen
***TESTVERSION VON:*** Contitronic

***ANZAHL DER SPIELER:*** 1
***FEATURES:*** Continue, drei Schwierigkeitsgrade, Sound-Menü
***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger, Fortgeschrittene
***CA.-PREIS:*** 90 Mark

61% GRAFIK
44% MUSIK
21% SOUNDEFFEKTE
57% SPIELSPASS

ALLE STEINCHEN SIND SCHON DA

# ISHIDO



*72 Steine müssen plaziert werden*

Dann und wann sehnt sich der actiongestählte Mega-Drive-Held nach feingeistigem Kitzel in Form eines Denkspiels. Die Herrschaften von Accolade haben den richtigen Stoff parat: "Ishido" ist ein Grübelpaket mit schier unendlich vielen Varianten, das schon auf diversen Computern zum Bestseller wurde.

Eure Aufgabe ist es, insgesamt 72 Steine auf einem Brett abzulegen. Das wäre mächtig einfach, wenn es da nicht eine diabolische Regel gäbe: Jeder Stein muß neben einem anderen Stein abgelegt werden, der entweder die gleiche Farbe hat oder mit demselben Symbol beschriftet ist. Je voller das Brett wird, desto schwieriger wird es, einen Ablageplatz fürs Klötzchen zu finden. Ihr solltet die in einer zufälligen Reihenfolge erscheinenden Steine deshalb von Anfang an nach bestimmten Strategien plazieren, um voranzukommen. Verzweifelte Naturen ("Wohin mit diesem Steinchen, sprich'?") dürfen sich in der Stunde der Not einen Zugvorschlag zeigen lassen. Als Strafe wird dann die Punktzahl des aktuellen Spiels nicht für die High-Score-Wertung berücksichtigt. Mit Feuerknopf B darf man zwischen sieben verschiedenen Stein- und Brettmustern wählen.

**FAZIT Drei Dinge braucht der Ishido-Spieler: Kombinationsgabe, ein gutes Gedächtnis und eine Prise Glück. Listige Denkspiele, die solche Tugenden fordern, sind auf dem Mega Drive noch viel zu selten. Ishido ist ein "Spielt-man-immer-wieder-gerne-zwischendurch"-Dauerbrennermodul, das behagliche Gehirnmalträtier-Sessions garantiert. Sobald man die erst auf den zweiten Blick durchschaubaren Regeln intus und die ersten Strategien gestrickt hat, klappt das Steinchen-Ablegen wie geschmiert.**

*HEINRICH LENHARDT*

**Ishido**
**Mega Drive**

***SPIELETYP:***

***HERSTELLER:*** Accolade
***TESTVERSION VON:*** Accolade

***ANZAHL DER SPIELER:*** 1
***FEATURES:*** -

***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
***CA.-PREIS:*** 100 Mark

58% GRAFIK
6% MUSIK
10% SOUNDEFFEKTE
82% SPIELSPASS



LIEB UND TEUER

# PHANTASY STAR II

**D**as Rollenspiel "Phantasy Star II" entführt Euch in das ferne Sternensystem von Algol. Die Handlung des Programms schließt fast nahtlos an die des ersten Teils an (der nur für das Sega Master System erhältlich ist). Ein paar tausend Jahre, nachdem einem Diktator das Handwerk gelegt wurde, kontrolliert ein gigantischer Computer das Leben auf den drei Planeten des Algol-Systems. Leider scheint dieser Computer nicht mehr ganz einwandfrei zu funktionieren, denn das Leben in diesem Sonnensystem wird durch plötzlich aufgetauchte Biomonster und Umweltkatastrophen empfindlich gestört. Eure Aufgabe ist es, herauszufinden, was mit dem Computer namens "Mother Brain" geschehen ist.

Ihr beginnt Eure Aufgabe in der kleinen Stadt Paseo auf dem Planeten Mota. Noch seid Ihr auf Euch alleine gestellt, doch später wollen sich weitere Spielfiguren (in einem Rollenspiel "Charaktere" genannt) zu Euch gesellen. Insgesamt könnt Ihr bis zu drei solcher Charaktere mitnehmen.

Beim Start seid Ihr ziemlich schwach und dürftig ausgerüstet. Gegenstände wie Waffen, Medizin und Rüstungen könnt Ihr entweder in Läden kaufen, oder Ihr findet sie in den zahlreichen Labyrinthen, die Ihr auf Eurem Weg zu Mother Brain untersuchen müßt.

Stärker werdet Ihr durch Beförderungen. Beim siegreichen Kampf mit den Monsterscharen, die Euch an Eurer Aufgabe hindern wollen, bekommt Ihr nicht nur Gold, sondern auch Erfahrungspunkte. Habt Ihr eine bestimmte Anzahl Erfahrungspunkte gesammelt, werden Eure Charaktere befördert. Dadurch werden einige Eigenschaften verbessert. Diese Werte geben z.B. Auskunft darüber, wie schnell oder wie stark eine Spielfigur ist. Ebenfalls sehr wichtig: Nach einer Beförderung steigen die "Hit Points". Je mehr Hit Points ein Charakter hat, desto mehr Hiebe kann er in einem Kampf einstecken. Rund 20 Magiearten, vom simplen Heilzauber bis zur furiosen Kampfmagie, stehen Euch zur Verfügung.

Gesteuert wird Eure Gruppe mit Hilfe eines übersichtlichen Menüsystems. Ihr bewegt die Spielfiguren mit dem Steuerkreuz über die Landschaften der einzelnen Planeten, durch Städte sowie Labyrinthe, die alle aus der Vogelperpektive gezeigt werden. Unterwegs könnt Ihr zahlreiche Menüs aufrufen, die Euch den Zustand Eurer Truppe verraten und über die mitgeführten Gegenstände informieren.

Trefft Ihr bei Euren Expeditionen auf Monster, wird auf einen speziellen Kampfbildschirm umgeblendet. Hier seht Ihr die angreifenden Bösewichter in Nahaufnahme. Per Knopfdruck entscheidet Ihr für die einzelnen Charaktere, was sie im Kampf machen sollen: Angreifen, Magie verwenden, sich verteidigen oder einen Gegenstand benutzen.



*Verwinkelte Labyrinthe müssen erforscht werden*




*Auf Besuch in einer Stadt*




*Übersichtlichkeit wird großgeschrieben*




*Diese Monstergruppe stellt sich Euch zum Kampf*




*Dieser Laden verkauft nützliches Zubehör*




*Dieser fiese Bösewicht kontrolliert Mother Brain*

Da das Geheimnis um Mother Brain sicher nicht an einem Abend gelöst wird, befindet sich in dem Modul eine Batterie. So können insgesamt vier Spielstände gespeichert werden. Außerdem liegt dem Modul ein Hilfsbüchlein bei, das ebenso wie die Texte auf dem Bildschirm in Englisch ist. Das Buch enthält nicht nur Karten für alle Labyrinthe, sondern auch wichtige Tips zur Lösung des Spiels.

**FAZIT Wohl kaum jemand kann sich der Faszination von Phantasy Star II entziehen. Eine famose Science-fiction-Geschichte, gute Grafik und ausgefuchste Rätsel lassen einen nicht eher vom Bildschirm weg, bis das Spiel gelöst ist. Dank der vorbildlichen (wenn auch englischen) Lösungshilfe und des sich langsam steigernden Schwierigkeitsgrades kommen auch Einsteiger voll auf ihre Kosten. Auch die einfache und übersichtliche Benutzerführung und die zahlreichen Gegenstände lassen kaum Wünsche offen. Leider ist das Modul ziemlich überteuert.**

*MICHAEL HENGST*



**Phantasy Star II**

**Mega Drive**

***SPIELETYP:***

***HERSTELLER:*** Sega

***TESTVERSION VON:*** Sega/Virgin

***ANZAHL DER SPIELER:*** 1

***FEATURES:*** Batterie

***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger, Fortgeschrittene

***CA.-PREIS:*** 180 Mark

67% **GRAFIK**

68% **MUSIK**

35% **SOUNDEFFEKTE**

82% **SPIELSPASS**

VIDEO GAMES TEST CLASSIC

RINGEN UM DIE RINGE

# SWORD OF VERMILION

Es sind schon 18 Jahre vergangen, seit König Tsarkon von Catahena Excalabria erobert hat. Damals wurde Blade, dem mutigsten Ritter des Königs, der Auftrag gegeben, den neugeborenen Sohn des Königs zu retten und großzuziehen. Jetzt, da Blade im Sterben liegt, erzählt er dem Königssohn von seiner Herkunft. Dieser macht sich prompt auf die Socken, um Rache zu nehmen. Bis dahin ist es aber ein weiter Weg, denn die Gefahren sind zahlreich und die Erfahrung unseres Helden im Umgang mit den bösen Vasallen Tsarkons spärlich.

Im Heimatdorf rüstet man sich schnell noch mit Rüstung, Schild und Schwert aus und zieht dann ins Ungewisse. Auf unserem Weg treffen wir auf heimtückische Monster, deren Vernichtung den Kassenstand aufbessert und zu Erfahrungspunkten verhilft, die nötig sind, um bestimmte Attribute zu verbessern: Lebensenergie, Magiepunkte, Stärke, Intelligenz, Glück und Gewandtheit. Je höher ein Attributwert, desto besser beherrscht unser Held die entsprechende Fähigkeit. Goldstücke kann man in bessere Waffen, Magie und andere nützliche Gegenstände investieren.

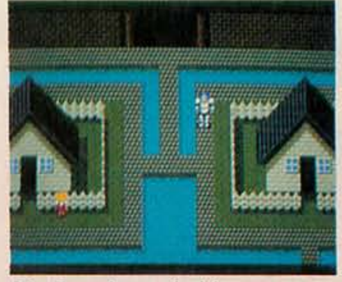
Es erleichtert das Prinzenleben ungemein, mit einem besseren Schwert gerüstet die Monster mit einem Schlag wegzufegen, statt mühsam mit dem alten Bronzeschwert mehrmals auf sie einzuhacken. Auf dem Weg durch Excalabria findet man in Städten und Dörfern immer wieder nette Leute, die allgemeine Tips auf Lager haben oder verraten, wie man zu einer neuen Stadt kommt und dazu eine Karte anbieten. Von den 14 Städten aus kann man seine Expeditionen in entlegene Gemäuer und Verliese starten, um dort die acht "Ringe des Guten" zu finden und nebenbei etwas Monster-Sparring zu betreiben. In den Städten gibt es Kirchen, um Vergiftungen zu heilen, Flüche zu entfernen, den matten Krieger wiederzubeleben oder den Spielstand im batteriegepufferten Speicher des Moduls zu sichern. In einer Ortschaft trifft man ferner auf einen Schmied (zwecks Waffenkauf), Zauberläden, Wahrsagerinnen, Wirtshäuser und Schlösser, deren oft etwas exzentrische Herrscher Aufträge erteilen, für deren Erfüllung eine saftige Prämie winkt.

Englischgrundkenntnisse sind ein Muß, um "Sword of Vermilion" vernünftig zu spielen. Sowohl die Texte auf dem Bildschirm als auch die Anleitung wurden nicht ins Deutsche übersetzt.

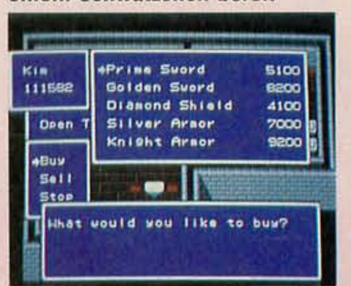
**FAZIT Sword of Vermilion ist ein leicht zu bedienendes Rollenspiel mit deutlichem Actioneinschlag. Es verzichtet auf ein kompliziertes Kampfsystem und harte Knobelaufgaben zugunsten einer gradlinigen Handlung, bei der man kaum Gefahr läuft, mit "unlösbaren" Problemen konfrontiert zu werden. Falls man tatsächlich steckenbleiben sollte, hilft ein Blick in das 106 Seiten starke Lösungsbüchlein, das dem Modul beiliegt, keine Fragen offen läßt und wirklich alle Problemstellen ausführlich mit Fotos erklärt. Obwohl das Spiel in Englisch ist, kann man auch mit bescheidenen Kenntnissen dieser Sprache seinen Weg durch Excalabria finden. Die Orientierung klappt so gut, daß man auf lästiges Kartenzeichnen praktisch ganz verzichten kann.**

**Rollenspielprofis, die gegen Actionsequenzen allergisch sind, sollten um das Modul lieber einen Bogen machen. Als erfahrener Rollenspieler wird man keine Schwierigkeiten haben, das Spiel in etwa 20 bis 30 Stunden gelöst zu haben. Wer hingegen noch nicht allzuviel Erfahrung mit diesem Spieletyp gesammelt hat und Lust auf eine leicht verdauliche Mischung aus Action-Adventure und Rollenspiel hat, dem sei Sword of Vermilion wärmstens empfohlen.**

***STEPHAN ENGLHART***



*Die Bewohner sind immer zu einem Schwätzchen bereit*




*Mit dem Menüsystem macht das Einkaufen Spaß*



*Dieser üble Geselle bewacht einen Ring*



*Des Helden ehernes Ziel: die Prinzessin feste herzen*



*Monsterhorde voraus — jetzt ist Joypad-Beherrschung gefragt*




*3-D-Perspektive links und Draufsicht zur Orientierung rechts*



ES (F)LIEGT WAS IN DER LUFT

# AERO BLASTERS

Das Spielgenre, das NECs PC-Engine weltweit bekannt machte, ist anscheinend immer noch nicht ausgereizt. Eine munter scrollende und extrawaffenhaltige Landschaft motiviert auch Jahre nach "R-Type" noch manchen Videospieler zu wildem Bildschirmgeballer. Hudson, das Softwarehaus mit dem vielleicht qualitativ hochwertigsten Ausstoß an Engine-Software, beschert den Actionfans nun "Aero Blasters", eine Ballerei über sechs grafisch vollkommen unterschiedliche Levels. Zur großen Freude aller geselligen Videospieler darf man auch zu zweit gleichzeitig das Joypad und die bösen Sprite-Feinde bearbeiten. Wagt man sich alleine auf den Bildschirm, gibt's zumindest kein Gerangel um die zahlreichen Extras: Neben mehr Tempo und Lebensenergie enthalten einige herumfliegende Behälter auch effektive Waffen in rauhen Mengen. Das Raumschiff kann z.B. Lenkraketen versenden, die sich selbständig an die Düse des Gegners heften. Am besten gefallen dem Weltraumpiloten die stromlinienförmigen Beiboote, die als stählerne Schilde auch viele der tödlichen Geschosse abfangen. Die höchst effektive Smart-Bomb, die durch längeres Drücken der Feuertaste gezündet wird, gehört zum Standardrepertoire und durchdringt selbst die Panzerung des dicksten Endgegners.

Aber nicht nur aggressive Sprites trachten nach dem Bildschirmleben des Spielers: Teilweise werden ganze Levelabschnitte zu Hochgeschwindigkeits-Todesfallen. Beim Flug durch die schmalen Passagen rettet nur ein Pilot mit kühlem Kopf und Paradereflexen das pfeilschnelle Raumschiff vor der fatalen Bodenberührung. Wer sich die wenigen Continues mit einem Mitspieler teilen muß, wird wahrscheinlich schnell vor dem finalen "Game Over" stehen. Alleine hat man dafür an den Obergegnern wesentlich länger zu knabbern.

*Massig Attraktionen: absonderliche Flugmaschinen...*



*Start- und Landeplätze vor malerischem Hintergrund...*



*...und natürlich einen dicken Obermotz*



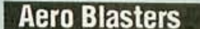
*Die Engpassagen sind nichts für nervöse Piloten*

**FAZIT Actionfans werden den Hudson-Entwicklern gerührt um den Hals fallen wollen: "Aero Blasters" ist technisch äußerst beeindruckend. In farbenprächtiger Umgebung tummeln sich eimerweise wild ballernde Sprites, der Bildschirm scrollt parallax in alle Richtungen, und die imposant großen End- und Mittelgegner verblüffen durch recht ausgefallene Kampftaktiken. Selbst der pedantischste Spieler sucht lästiges Ruckeln und störendes Sprite-Geflacker vergeblich. Das vollständige Fehlen von unfairen Stellen und hektischem Sprite-Wirrwarr bucht weiterhin kräftig Pluspunkte auf Aero Blasters dickes Spielbarkeitskonto. Abgerundet wird das Prachtmodul durch den Zwei-Spieler-Modus, der den Ballerspaß und auch die Überlebenschancen nahezu verdoppelt.**

*WINNIE FORSTER*



*Schade, daß Ihr diesen schweren Brocken nicht in Bewegung erleben könnt. Er bewacht das Ende des ersten Levels und hat mehr Raketen als die NASA im Gepäck.*



**Aero Blasters**

**PC-Engine**

***SPIELETYP:***



***HERSTELLER:*** Hudson

***TESTVERSION VON:*** EC Electronic

***ANZAHL DER SPIELER:*** 1 bis 2

***FEATURES:*** Continue

***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

***CA.-PREIS:*** 100 Mark

83% **GRAFIK**

60% **MUSIK**

62% **SOUNDEFFEKTE**

81% **SPIELSPASS**

VIDEO GAMES TEST CLASSIC

GROSSE KLAPPE

# VIOLENT SOLDIER



*Fahr' den Laser aus: großer Gegner voraus*

Die japanische Firma IGS, die sich mit "Cybercore" einen guten Ruf erworben hat, bleibt bei "Violent Soldier" ihrer Linie treu. Es ist ein weiteres reinrassiges Schießspiel mit schlagkräftigen Extrawaffen. In den horizontal scrollenden Levels lauern mutierte Wesen und Massen an tödlichen Abwehranlagen auf den Eindringling.

Praktischerweise ist das Vorderteil Eures Raumschiffs in geschlossenem Zustand unverwundbar. Eine sehr raffinierte Idee, da man so gezwungen ist, die Nase immer Richtung Gegner zu halten. Dank der Panzerung und den Extras wie Laser, Lenkraketen, Plasmastrahl und Satelliten habt Ihr eine faire Chance, gegen die Übermacht zu bestehen. Bonuswaffen erhält man, wenn bestimmte Schiffe getroffen wurden. Riesige Ballerbrocken, eskortiert von vielen kleinen Begleitschiffen, versperren den Weg zu den Endgegnern der Levels. Besonders hier ist es ratsam, durch Aufklappen der Raumschiffnase die Feuerkraft zu verstärken. Der Streuwinkel vergrößert sich dadurch, aber mit der Unverwundbarkeit ist es vorbei. Die Erfolgstaktik: Klappe auf, Gegner beharken und schnell wieder Klappe zu, bevor die ersten Schüsse einschlagen.

**FAZIT** **Unmengen von verschiedenen Gegnern mit ganz raffinierten Angriffsstrategien zwingen Euch dazu, eine gute Taktik zu entwickeln. So raffinierte Angriffsformationen kenne ich nur von dem absoluten Klassiker "R-Type". Die dicken Brocken sind flüssig animiert.**

**Sehr gut ist die Idee mit dem Aufklappen des Raumschiffs. Sie entlockt zusammen mit der tadellosen Steuerung auch dem verwöhnten PC-Engine-Besitzer noch ein Zungenschnalzen. Violent Soldier ist jedem Baller-Fan ohne Einschränkung zu empfehlen.** *STEPHAN ENGLHART*

**Violent Soldier**
**PC-Engine**

***SPIELETYP:***  

***HERSTELLER:*** IGS
***TESTVERSION VON:*** Contitronic
***ANZAHL DER SPIELER:*** 1
***FEATURES:*** Continue
***GEEIGNET FÜR:*** Fortgeschrittene
***CA.-PREIS:*** 100 Mark

73% GRAFIK
64% MUSIK
52% SOUNDEFFEKTE
80% SPIELSPASS




AUS DEM WEG!

# OUT RUN




*Der Klassiker flitzt jetzt auch auf der PC-Engine*

Geht es um die Konvertierung in Ehren ergrauter Softwareklassiker, kann man sich auf NEC Avenue verlassen: Nach den famosen PC-Engine-Versionen der 3-D-Fliegereien "Afterburner" und "Thunderblade" versucht sich der Softwarehersteller nun an der Ferrari-Raserei "Out Run". Im exklusiven Testarossa und mit blonder Begleitung durchbraust der Spieler verschiedene Landschaftsabschnitte gegen ein knackiges Zeitlimit. Wird das jeweilige Ziel pünktlich erreicht, darf weitergerast werden. Schafft man's nicht, leuchtet höhnisch "Game Over" über dem ausrollenden Sportwagen. Kurz vor dem Ende jedes Abschnitts gabelt sich die Strecke; durch welche der insgesamt 15 Gegenden man das Land durchquert, bleibt dem Spieler so weitgehend selbst überlassen.

Erfreulich ist, daß Ausrutscher in die Leitplanken oder Saltoflüge durch Nachbars Kartoffelfeld Zeit kosten, jedoch auch bei Tempo 250 von der Besatzung überlebt werden.

**FAZIT** **Den durch die vorangegangenen Konvertierungen hohen Erwartungen wird diese Out-Run-Version leider nicht ganz gerecht. Trotzdem (und trotz des fortgeschrittenen Alters des Automatenvorbilds) macht das unbeschwerte Cabriogerase Spaß: Die Grafik ist flott, hübsch gezeichnet und farbenfroh, einige technisch unsaubere Details fallen deshalb nicht weiter negativ auf. Wie beim Automaten kann die Musikbegleitung vor Spielbeginn gewählt werden. Auch hier hätten sich die Programmierer ruhig ein wenig mehr Mühe geben können, Out-Run-Themen wie "Splash Wave" düdeln recht gelangweilt aus dem Monitorlautsprecher. Dennoch lohnt sich der Kauf nicht nur für Ferrari- und Blondinenfreunde.** *WINNIE FORSTER*

**Out Run**
**PC-Engine**

***SPIELETYP:*** 

***HERSTELLER:*** NEC Avenue
***TESTVERSION VON:*** EC Electronic
***ANZAHL DER SPIELER:*** 1
***FEATURES:*** Sound-Menü
***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger, Fortgeschrittene
***CA.-PREIS:*** 100 Mark

64% GRAFIK
53% MUSIK
18% SOUNDEFFEKTE
62% SPIELSPASS

EXPLOSIV!

# BOMBER MAN




*Für Solospieler ist der Bomber-Boy-Modus gedacht*

*Hier wird eingestellt wie viele Runden Ihr spielt*

Viele Jahre lang galten Videospiele als Freizeitbeschäftigung für Einzelgänger. Daß dem nicht so sein muß, beweisen vor allem Spiele, bei denen man mit mehreren Kumpels gleichzeitig auf Punktehatz gehen kann – je mehr Freunde am Bildschirm versammelt sind, desto besser. Bei dem Actionmodul "Bomber Man" können sich, dank Fünf-Spieler-Adapter und einer ausreichenden Anzahl von Joypads, bis zu fünf Personen gleichzeitig um die PC-Engine tummeln.

Das Spielprinzip ist ziemlich simpel: Die Spielfiguren befinden sich in einem Labyrinth, das von oben gezeigt wird. Per Knopfdruck könnt Ihr in dem Labyrinth Bomben ablegen, die nach kurzer Zeit explodieren. Gerät ein Männchen, sei es die eigene Figur oder die eines Mitspielers, in die Explosion, scheidet dieser Spieler aus. Euer Ziel ist es, durch geschicktes Ablegen der explosiven Kugeln alle anderen Spieler aus dem Labyrinth zu bomben – wer zuletzt übrigbleibt, hat gewonnen.

Um die "lieben" Freunde besser in die Luft sprengen zu können, befinden sich hinter einigen Steinwänden des Labyrinths, die durch die Bomben weggesprengt werden können, zufällig verteilte Extras. Durch deren Aufsammeln kommt Ihr zu Explosionen mit größerer Reichweite, Zusatzbomben (womit Ihr mehrere Bomben auf einmal ablegen könnt), höherer Geschwindigkeit, Zeitzünder, mit denen Ihr die Explosion einer Bombe per Feuerknopfdruck bestimmten könnt.

Als zusätzliches Bonbon befindet sich auf dem Modul die Solospielvariante "Bomber Boy". Hier steuert Ihr einen einzelnen Bombenleger. Eure Aufgabe: In acht Levels, die jeweils in mehrere Stufen unterteilt sind, müßt Ihr mit einem gezielten Bombenwurf eine Reihe von Gegner erledigen und einen Ausgang finden. Am Ende eines Levels wartet dann ein Obermonster, das Ihr wegsprengen müßt. Sind alle Bildschirmleben verbraucht, dürft Ihr per Paßwort an der gleichen Stelle weitermachen. Habt Ihr einen "Backup-Booster" an Eurer PC-Engine stecken, wird der erreichte Spielstand sogar gespeichert.

**FAZIT Taktisches Geschick gehört ebenso zu den überlebenswichtigen Talenten eines Bomber-Man-Spielers wie schnelle Reaktionen. Allerdings spielt das Modul erst dann seine Stärken aus, wenn sich mindestens drei menschliche Gegner durch ein Labyrinth bomben. Zwar geht's auch zu zweit, doch dann verliert Bomber Man etwas an Reiz. Wer alleine antritt, muß sich mit der etwas langweiligeren Bomber-Boy-Variante vergnügen. Wenn aber eine ausreichende Anzahl an Mitspielern vorhanden ist, sorgt dieses Modul für einen wahrhaft explosiven Unterhaltungswert. Heiße Wortgefechte inklusive.**

*MICHAEL HENGST*



*Erst bei mehr als drei Mitspielern fährt Bomber Man zur Hochform auf*

**Bomber Man**

**PC-Engine**

***SPIELETYP:***

***HERSTELLER:*** Hudson

***TESTVERSION VON:*** EC Electronic

***ANZAHL DER SPIELER:*** 1 bis 5

***FEATURES:*** Paßwort, zwei Spielvarianten

***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

***CA.-PREIS:*** 100 Mark

48% GRAFIK

61% MUSIK

55% SOUNDEFFEKTE

84% SPIELSPASS

VIDEO GAMES TEST CLASSIC

MARIO FOR PRESIDENT

# SUPER MARIO WORLD

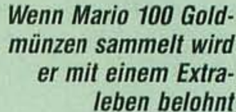
**D**enkt man an Nintendo, hat man zwangsläufig Mario im Sinn. Kein anderer Videospieleheld weiß weltweit eine so große Fangemeinde hinter sich. Vor Mario muß sich selbst Megastar Michael Jackson in Acht nehmen. In Amerika und Japan ist die Mario-Mania bereits seit einiger Zeit auf dem Höhepunkt angelangt: Von den Mario-Haferflokken, Mario-Gummibärchen, Mario-Geschirr bis hin zur Mario-Fernsehserie begegnet man dem kleinen Kerl auf Schritt und Tritt.

Bei dieser Beliebtheit ist es nur logisch, daß Nintendo zur Einführung seines neuen Videospielsystems Super Famicom in Japan ein weiteres Abenteuer mit dem Superstar veröffentlicht. "Super Mario World" (das offizielle "Super Mario Bros. 4") knüpft dort an, wo der dritte Teil auf dem NES endete. Mario muß auf ein Neues seine geliebte Prinzessin aus den Klauen hinterhältiger Schurken befreien. Da sein Auftrag diesmal mehr Zeit als je zuvor zu verschlingen droht, wurde dem Modul eine Batterie spendiert. Wenn Mario bestimmte Punkte auf seinem Weg zur Allerliebsten passiert, darf man den aktuellen Spielstand speichern.

Gegenüber den Vorgängern hat sich am Spielprinzip nicht allzu viel geändert. Diesmal startet Mario seine Reise auf einer Landkarte, die in mehrere "Bundesländer" aufgeteilt ist. Mario kann sich auf dieser "Oberwelt" nicht frei bewegen; jeden Schritt muß er sich buchstäblich erarbeiten. Erst wenn Mario einen Level erfolgreich überstanden hat, ist der Weg zu den nächsten Aufgaben freigegeben. In den einzelnen Spielstufen werden hauptsächlich Marios Naturtalente gefordert. Laufend und springend schlägt er sich die meiste Zeit voran — immer die Goldmünzen im Blick, die für Punkte und Extraleben sorgen. Auf seiner Seite hat er natürlich die bekannten Hilfsmittel wie Pilze, Blumen und Sterne, die ihn wachsen lassen, mit Feuerkugeln versehen oder unsichtbar machen. Darüber hinaus darf er sich ein Cape überstreifen, mit dem er hoch hinaus fliegen kann, sowie einen putzigen, schildkrötenähnlichen Drachen aktivieren, auf dessen Rücken er sich vorwärts bewegt.

Die meisten Levels weisen tückischerweise zwei verschiedene Ausgänge auf. Wer sich an den vorgegebenen Weg hält, gelangt automatisch zum "offiziellen" Ausgang. So kann man zwar im Eiltempo vorwärts preschen, bekommt aber nur die Hälfte mit, was sich im weiteren Verlauf des Spiels negativ auswirkt. Um die meist versteckten Nebenausgänge zu finden, muß man sich die Umgebung sehr genau anschauen und Extras zielstrebig einsetzen. Da die vertikale Ausdehnung der Levels nicht wie bei Super Mario Bros. 1 auf die Höhe des Bildschirms beschränkt ist, empfiehlt sich an manchen Stellen der Einsatz des Capes, um zu erkunden, was sich im Obergeschoß tut. Da man jeden Level beliebig oft durchforsten kann, auch wenn man ihn eigentlich schon geschafft hat, steht der Suche nach Geheimgängen nichts im Weg. Manche Räume und Stellen sind allerdings erst dann zugänglich, wenn man an anderer Stelle bestimmte Aufgaben erledigt hat.

Landschaftlich bieten die Spielstufen viel Abwechslung. Mario muß in düsteren, unterirdischen Tunneln arbeiten, unter Wasser die Schwimmflossen anlegen, in luftigen Höhen Superman nacheifern und auf vereisten Wegen entlangrutschen. Entsprechend unterschiedlich präsentieren sich die zahlreichen Gegner im Verlauf des Spiels. Sie ändern ihr Äußeres des öfteren und entwickeln immer neue Angriffstaktiken, die Mario das Leben sehr schwermachen. Alles in allem besteht Super Mario World aus sieben Bundesländern, die je um die zehn verschiedene Levels aufweisen.



*Wenn Mario 100 Goldmünzen sammelt wird er mit einem Extraleben belohnt*



*Mario muß viel Geduld beweisen, um an den rotierenden Kugeln unbeschadet vorbeizukommen*



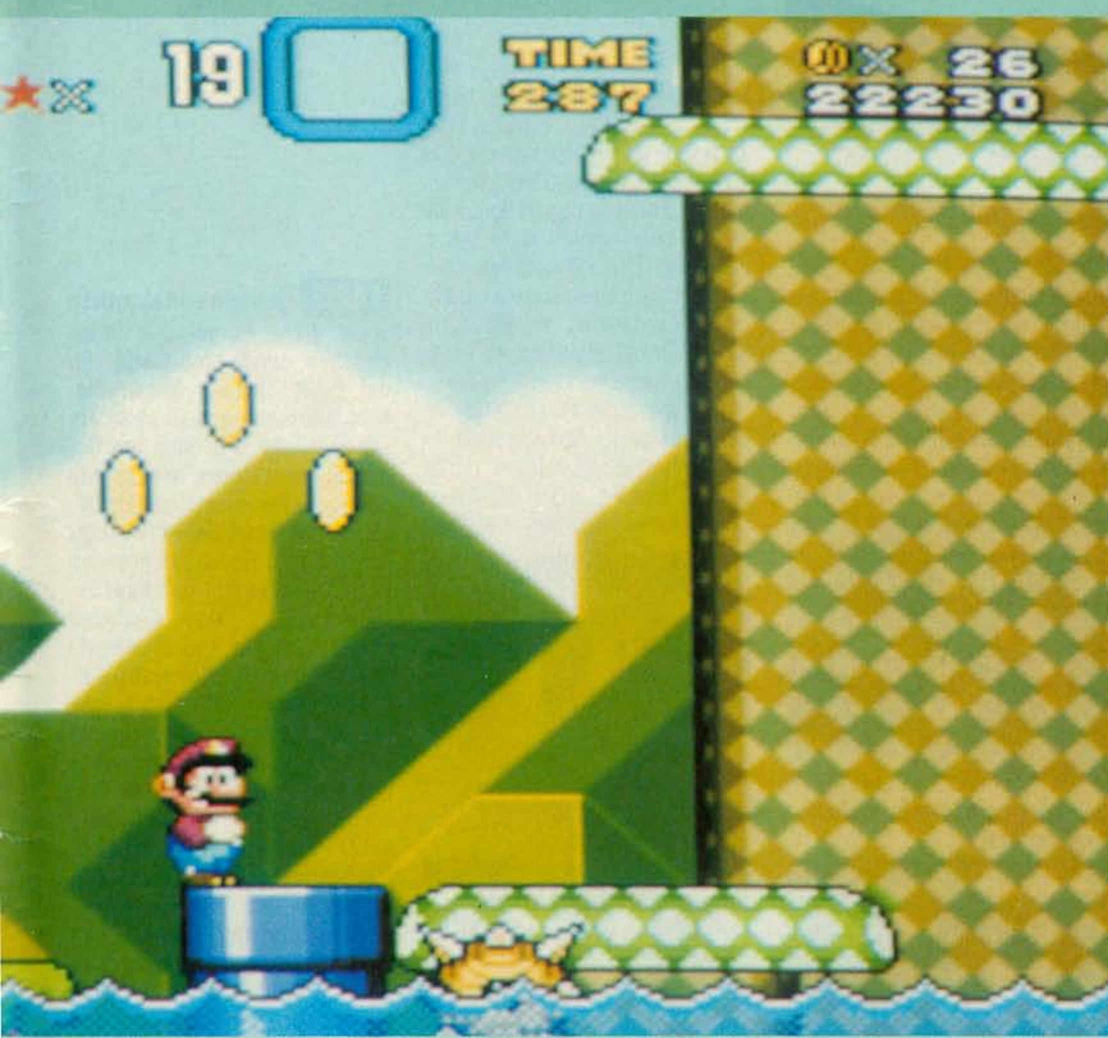
*Nur wer jeden Level genau durchforstet, landet in der Bonuswelt*



*Der keine Schildkrötendrachen ist ein willkommenes Fortbewegungsmittel*



*Die meisten Levels bieten zwei verschiedene Ausgänge*




zuzulegen. Die Nintendo-Programmierer haben sich zwar gegenüber dem genialen Super Mario Bros. 3 nicht noch einmal verbessert (war auch kaum möglich), aber erneut ein grandioses Spiel abgeliefert. Diesmal haben sie nicht nur auf das perfekte Harmonieren der verschiedenen Spielelemente geachtet, sondern auch die Lachmuskeln in ihre Überlegungen miteinbezogen. Ob Spielefreak oder nicht: Wer Super Mario World spielt oder jemandem dabei über die Schulter blickt, kommt aus dem Kichern und Schmunzeln nicht mehr raus. MARTIN GAKSCH

**Super Mario World**
**Super Famicom**

***SPIELETYP:*** 

***HERSTELLER:*** Nintendo
***TESTVERSION VON:*** EC Electronic
***ANZAHL DER SPIELER:*** 1
***FEATURES:*** Batterie

***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
***CA.-PREIS:*** 120 Mark

**80%** GRAFIK
**79%** MUSIK
**81%** SOUNDEFFEKTE
**94%** SPIELSPASS

Super Mario World ist ebenso wie das Videospielsystem Super Famicom von Nintendo zur Zeit nur als Japan-Import mit japanischen Bildschirmtexten und Anleitung erhältlich. Das Datum einer offiziellen deutschen Veröffentlichung seitens Nintendo ist nicht absehbar. *mg*

**FAZIT** **Auch nach beinahe zehn Jahren im anstrengenden Hüpf- und Springspiel-Genre scheinen die beiden italienischen Klempner Mario und sein Bruder Luigi noch fit wie eh und je zu sein. Nintendo hat es wirklich geschafft, von Donkey Kong über Super Mario 1, 2 und 3 bis hin zu Super Mario World sich jedesmal zu steigern. Super Mario World ist das beste Spiel seiner Klasse und ganz allgemein eines der genialsten, fesselndsten und einfach besten Videospiele aller Zeiten. Das Modul verblüfft mit gut gesampelten Instrumenten und dem fantastisch variierten Mario-Musikthema (mein Liebling ist die Ragtime-Piano-Version). Auf der Ideenseite glänzt das Spiel vor allem durch den einmaligen Reitsaurier, der einfach das knuddeligste Tier im Reich der Videospiele ist.**
***JULIAN EGGEBRECHT***

**FAZIT** Wie sich doch die Ereignisse gleichen: Als mir vor etlichen Jahren zum ersten Mal das Nintendo Entertainment System mit dem Spiel Super Mario Bros. in die Hände fiel, kam ich nach reiflicher Überlegung (und tagelangem Non-Stop-Spielen) zu dem Schluß: Allein wegen diesem Modul muß man sich die Konsole kaufen. Heute, im Zeitalter von 3-D-Chips und fulminantem Stereosound, entlockt mir eine neue Kombination aus Nintendo und Mario diese Aussage ein zweites Mal. Das gigantisch gute Super Mario World allein ist es wert, sich das Super Famicom




*Wer dieser mürrischen Kanonenkugel nicht ausweicht, wird bestraft*



*Auf der Oberwelt kann man sich nur auf freigespielten Wegen bewegen*



*Dies ist die versteckte siebte Welt, wo der finstere Obermotz wartet*

PRÜGELN DELUXE

# FINAL FIGHT

Falls japanische Softwareautoren recht behalten, ist's um die Zukunft der nordamerikanischen Riesenstadt New York schlecht bestellt. In "Final Fight" tummeln sich Anfang des 21. Jahrhunderts nicht nur Ninjas in U-Bahn-Schächten und Hinterhöfen; zwielichtige Gesellen jeder Hautfarbe und jedes Geschlechts machen sich in der Metropole breit. Als Retter in der Not drängt sich mal wieder der einsame Videospieler auf, der wahlweise in die Latzhose des bulligen Haggar oder in Codys weißes T-Shirt schlüpft.

Mit dem Steuerkreuz und zwei der Feuerknöpfe wird gesprungen, gelaufen und geschlagen. Geschickt kombiniert ergeben die Joypad-Bewegungen auch komplexere Kampftechniken wie Würgegriffe oder "fliegende" Fußtritte in alle Richtungen. Die fünf Levels scrollen von links nach rechts, der Spieler muß jedoch alle paar Meter eine kleine Prügelpause in Kauf nehmen. Während sich viele der Gegner sofort auf Euer Sprite stürzen, lümmeln andere bis zur Ankunft des Helden friedlich auf Parkbänken oder stehen in ernste Gespräche vertieft im Kreis herum. Generell gilt jedoch die Faustregel: Wenn sich etwas rührt, verprügel es; bewegt sich's nicht, schlag trotzdem zu. So findet man unter Mülltonnen und Ölfässern manch warme Mahlzeit oder nützliche Nahkampfwaffen. Hat man diverse Handlanger ausgeschaltet, erwarten Euch Zwischen- und Endgegner mit teils absonderlichen Kampftaktiken. Außerdem gibt es noch zwei Bonusrunden, in denen fröhlich weiter demoliert werden darf. Während der Schlägereien zeigen Energiebalken die körperliche Verfassung des Beteiligten an, der auf fünf Leben und drei Continues zurückgreifen kann.

Wie alle Super-Famicom-Titel ist dieses Modul nicht offiziell in Deutschland erschienen und besitzt nur eine japanische Dokumentation.


*Den Würgegriff hat auch Euer Kämpfer drauf*


*Ein Endgegner pfeift Verstärkung heran*


*Kein neuer Modetanz, sondern tödlicher Ernst*


*Backpfeifenbrummer: zwei Gegner mit einem Schlag*

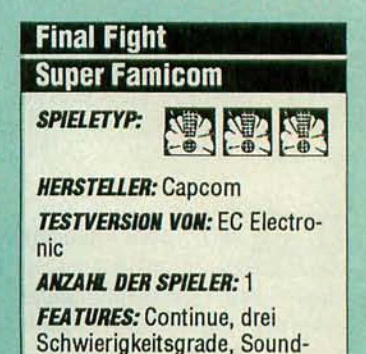
**FAZIT** **Grafisch und akustisch sucht diese Prügelorgie ihresgleichen; spielerisch bleibt "Final Fight" jedoch fragwürdig. Wen Bildschirmgewalt nicht abschreckt, der wird sich am Gemetzel kaum stören, aber gerade aufgrund der spektakulären Optik ist das Spiel definitiv nichts für Kinder. Davon abgesehen kann "Final Fight" durchaus zufriedenstellen: Das Gekloppe steuert sich gut, das scrollende Schlachtfeld ist "liebevoll" aufgebaut und das Spiel mit sieben dreigeteilten Levels nicht zu kurz. Die Idee, die Gegner teils aus dem Hintergrund hervortreten zu lassen, bringt viel Atmosphäre und wird wohl manchen Nachahmer finden. Leider gibt es keinen Zwei-Spieler-Modus, so daß die anfangs sehr kurzweilige Keilerei auf Dauer einiges an Reiz verliert. Unterm Strich bleibt gut durchgestylte und technisch passable Hausmannskost für Bildschirm-Prügelfans.**

*WINNIE FORSTER*



*Dieser Meistersprung legt nahezu jeden Feind im Handumdrehen auf die Matte*

**Final Fight**
**Super Famicom**



***SPIELETYP:***

***HERSTELLER:*** Capcom

***TESTVERSION VON:*** EC Electronic

***ANZAHL DER SPIELER:*** 1

***FEATURES:*** Continue, drei Schwierigkeitsgrade, Sound-Menü

***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

***CA.-PREIS:*** 120 Mark

73% GRAFIK

60% MUSIK

64% SOUNDEFFEKTE

73% SPIELSPASS

## MUCKEN BEIM RUCKEN
# GRADIUS III




*Dynamisch, praktisch, gut: Gradius zum dritten*

**D**ank "Gradius" läutete Konami Mitte der achtziger Jahre eine neue Ballerspielära ein. Das ausgetüftelte Extrawaffenprinzip dieses Klassikers inspirierte ganze Actiongenerationen: Nachdem Gradius und der Nachfolger "Life Force" schon als Module fürs Nintendo Entertainment System vorliegen, erschien der dritte Teil der Saga in Japan zuerst fürs Super Famicom.

"Gradius III" bietet das gleiche Grundprinzip wie seine Ahnen. In zehn von links nach rechts vorbeiziehenden Levels steuert Ihr ein kleines Raumschiff, das sich seinen Weg gegen ganze Weltraumarmadas von Gegnern freikämpfen muß. So manches feindliche Schiff hinterläßt nach seinem Verschwinden eine Kapsel. Sammelt Ihr diese Kapseln auf und hortet sie, könnt Ihr Euch per Knopfdruck wichtige Zusatzwaffen für Euer Schiff zulegen. Vor Spielbeginn darf man in einem Menü zwischen mehreren Schiffstypen wählen, die alle mit unterschiedlichen Lasern, Zusatzgeschützen oder Beibooten getunt werden können. Der Extrawaffen-Gourmet kann sich sogar eine individuelle Folge von Extras zusammenstellen.

**FAZIT Der erste Schock sitzt tief: Obwohl das Super Famicom als neuer Gipfel der Videospieltechnik gepriesen wird, ruckt Gradius III an vielen Stellen wie die Pest und wird ganz schön langsam. Daß ausgerechnet Konami ein solcher Lapsus passieren konnte, ist verwunderlich. So ärgerlich das Gerucke auch ist, es beeinträchtigt die hervorragende Spielbarkeit relativ wenig. Die zehn Levels bieten viel Abwechslung, einfallsreiche Grafik, mitreißenden Sound und tolle Extras. Ohne technische Schönheitsfehler wäre Gradius III ein absolutes Spitzenmodul; so reicht's "nur" zu einer guten Wertung.** *HEINRICH LENHARDT*

### Gradius III
### Super Famicom

***SPIELETYP:*** 

***HERSTELLER:*** Konami

***TESTVERSION VON:*** EC Electronic

***ANZAHL DER SPIELER:*** 1

***FEATURES:*** Continue, drei Schwierigkeitsgrade, Extrawaffen-Menü

***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

***CA.-PREIS:*** 120 Mark

74% GRAFIK

76% MUSIK

60% SOUNDEFFEKTE

72% SPIELSPASS

## LUFTIKUS
# PILOT WINGS




*Höhenrausch mit einem von vier Fluginstrumenten*

**F**allschirmspringen und Drachenfliegen stehen momentan hoch in der Gunst wagemutiger Sportskanonen. In dem Geschicklichkeitsspiel "Pilot Wings" dürft Ihr ohne Gefahr für Leib und Leben mit dem Fallschirm springen, per Doppeldecker durch die Luft brausen, am Drachen zum Boden schweben und sogar mit einem Raketengürtel herumzischen.

Zu Spielbeginn stehen nur Fallschirm und Doppeldecker zu Eurer Verfügung. Ihr müßt bestimmte Kunststücke schaffen, um Euch für weitere Missionen zu qualifizieren. Bei den Aufgaben handelt es sich z.B. um eine Fallschirmlandung innerhalb eines bestimmten Zielgebiets oder das Durchfliegen von Kreisen, die sich am Himmel befinden. Für gelungene Vorführungen gibt es ebenso Punkte wie für eine korrekte Landung und das Einhalten eines Zeitlimits. Habt Ihr eine vorgegebene Anzahl von Gesamtpunkten erreicht, werden die zu absolvierenden Manöver komplizierter, es stehen Euch mehr Flieger zur Auswahl, und Ihr bekommt ein Paßwort verraten, um später an alter Stelle wieder einsteigen zu können. Nach je vier absolvierten Kursen gibt es eine Bonusrunde, bei der Ihr mit einem Helikopter ballernd über einen Dschungel fliegen müßt.

**FAZIT Pilot Wings sehen und staunen: Selten habe ich etwas so Faszinierendes gespielt. Dank des 3-D-Spezialchips, der im Super Famicom schlummert, zoomt die 3-D-Grafik flüssig und pixelgenau. Hier kommt dank der tollen Grafik und der exzellenten Steuerung ein richtig schönes Fluggefühl auf. Dank der verschiedenen Missionen und dem stetig steigenden Schwierigkeitsgrad wird Pilot Wings nicht zu schnell langweilig und sorgt für gepflegte Unterhaltung.** *MICHAEL HENGST*

### Pilot Wings
### Super Famicom

***SPIELETYP:***  

***HERSTELLER:*** Nintendo

***TESTVERSION VON:*** EC Electronics

***ANZAHL DER SPIELER:*** 1

***FEATURES:*** Paßwort

***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

***CA.-PREIS:*** 120 Mark

79% GRAFIK

55% MUSIK

73% SOUNDEFFEKTE

77% SPIELSPASS

## VON 0 AUF 100

# F-ZERO

Captain Falcon ist Kopfgeldjäger, Abenteurer und Rennfahrer zugleich. Alljährlich findet in Mute City das große Rennen statt, in dem die vier besten Piloten der Galaxis den Champion ermitteln. Dieses Jahr nimmt Captain Falcon erstmals teil. Wird er gewinnen oder eines der fremden Wesen in den anderen Fahrzeugen? Wohlgesonnen sind diese Burschen unserem Helden sicher nicht.

"F-Zero" ist eines der ersten Spiele für Nintendos neue Traumkonsole Super Famicom, die bislang nur in Japan veröffentlicht wurde. Das Modul demonstriert auf höchst beeindruckende Weise die Fähigkeiten der Hardware. Das Spielprinzip an sich ist denkbar einfach: Ihr steuert eines der vier Gleiterfahrzeuge, die zum Start antreten (vorher darf man eines von mehreren Modellen wählen); der Computer übernimmt die Steuerung der Gegner, deren Können sich nach dem eingestellten Schwierigkeitsgrad richtet. Drei verschiedene Ligen stehen zur Wahl, wobei eine Liga aus fünf Pisten besteht. Um eine Strecke weiterzukommen, müßt Ihr mindestens den dritten Platz erreichen. Pro gefahrener Runde bekommt man einen S-Jet dazu, eine Art Nachbrenner, der das Fahrzeug für einige Sekunden extrem schnell (und schwerer kontrollierbar) macht. Außerdem hat Euer Gleiter eine begrenzte Menge Energie. Von der Energie hängt die Geschwindigkeit ab; sinkt sie durch Kollisionen mit Gegnern oder mit der Bande auf Null, ist einer der drei Flitzer, die man in Reserve hat, schrottreif.

Auf den einzelnen Strecken warten nicht nur diverse Fahrzeuge, die manchmal bei Berührung explosiv sind, sondern auch Hindernisse wie Magneten, Minen, Sprungschanzen und andere Tricks, um dem Fahrer das Leben schwerzumachen. Die wertvolle Energie kann einmal pro Runde an einer "Tankstelle" in Form eines sich herabsenkenden Raumschiffs wieder aufgefüllt werden.

*Startklar mit dröhnenden Motoren*




*Vorsicht, eklige S-Kurve voraus*

**FAZIT** **Wahnsinn! F-Zero ist mit Abstand das beste Rennspiel, das je das Licht eines heimischen Bildschirms erblickt hat. Selbst in der Spielhalle würde dieser Titel für Furore sorgen. Nicht nur die unglaublich schnelle 3-D-Grafik und der groovige Stereosound reißen vom Sitz, sondern vor allem die fantastische Spielbarkeit. Die Gegner sind so intelligent programmiert, daß man nie das Gefühl hat, unfair behandelt zu werden. Ihr könnt Euch regelrechte Anrempelduelle mit den Computergleitern liefern.**

**Dazu kommen die sehr gut ausgetüftelten Strecken mit ihren jeweiligen Spezialitäten, eine ansprechende "Geschafft"-Sequenz und die Möglichkeit, die Bestzeiten zu speichern. Noch nie vorher hat ein Rennspiel so überzeugend einen echten Geschwindigkeitsrausch simuliert.** ***JULIAN EGGEBRECHT***

**F-Zero**

**Super Famicom**

***SPIELETYP:***

***HERSTELLER:*** Nintendo

***TESTVERSION VON:*** EC Electronic

***ANZAHL DER SPIELER:*** 1

***FEATURES:*** vier Schwierigkeitsgrade, High-Score-Liste

***GEEIGNET FÜR:*** Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

***CA.-PREIS:*** 120 Mark

**80%** GRAFIK

**79%** MUSIK

**75%** SOUNDEFFEKTE

**85%** SPIELSPASS

VIDEO GAMES TEST CLASSIC




*Der 3-D-Chip des Super Famicom sorgt für die pfeilschnelle Grafik*

# DEMOKRATIE JETZT!

Wie gefällt Euch die erste Ausgabe von Video Games? Was sollte Eurer Meinung nach geändert werden? Wenn Ihr bei der großen Leserumfrage mitmacht, könnt Ihr Video Games nach Euren Wünschen mitgestalten und außerdem ganz nebenbei einen prima Preis gewinnen.

Als wir die erste Ausgabe von Video Games planten, die Ihr jetzt in der Hand haltet, hatten wir einiges zu grübeln. Wollen die Leser mehr Tests oder mehr Tips? Welche Videospielsysteme sind am beliebtesten? Welche Module werden am häufigsten gespielt? Wir hoffen, daß wir mit dieser Erstausgabe Euren Geschmack gut getroffen haben. Um aber Gewißheit über Eure Vorstellungen zu haben und Video Games in Zukunft noch mehr nach Euren Ideen zu gestalten, wäre es hilfreich, wenn Ihr bei unserer Leserumfrage mitmachen würdet. Füllt einfach den Fragebogen auf dieser und der nächsten Seite aus und schickt ihn an folgende Adresse:

**Markt & Technik Verlag AG**
**Redaktion Video Games**
**Kennwort: Umfrage**
**Hans-Pinsel-Str. 2**
**8013 Haar**

Wenn Ihr Euer Heft nicht zerschnippeln wollt, dürft Ihr uns natürlich auch eine Fotokopie dieser Seiten schicken.

Alle Fragebögen, die uns bis zum Einsendeschluß am 1. Mai 1991 erreichen, nehmen an einer Preisverlosung teil. Zu gewinnen gibt es ein rassiges 16-Bit-Videospielsystem mit allen Schikanen: Ein Sega Mega Drive mit RGB-Farbmonitor sowie den Spielen "Phantasy Star II" (Rollenspielklassiker), "Super Monaco Grand Prix" (rassiges 3-D-Rennspiel) und "Altered Beast" (Action aus der Spielhalle). Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Viel Spaß beim Mitmachen! *hl*



*Zu gewinnen: Ein komplettes Mega-Drive-Set mit Farbmonitor*

**1. Welches Videospielsystem besitzen Sie und welches wollen Sie sich kaufen?**

| System | Besitze ich | Will ich demnächst kaufen |
|---|---|---|
| Atari 7800 | 01 ☐ | ☐ |
| Atari Lynx | 02 ☐ | ☐ |
| Atari VCS 2600 | 03 ☐ | ☐ |
| Game Boy | 04 ☐ | ☐ |
| Game Gear | 05 ☐ | ☐ |
| Neo Geo | 06 ☐ | ☐ |
| Nintendo Entertainment System | 07 ☐ | ☐ |
| PC-Engine | 08 ☐ | ☐ |
| PC-Engine GT (Handheld) | 09 ☐ | ☐ |
| Sega Master System | 10 ☐ | ☐ |
| Sega Mega Drive | 11 ☐ | ☐ |
| Super Famicom | 12 ☐ | ☐ |

**2. Seit wann besitzen Sie Ihre Videospielkonsole?**

| | |
|---|---|
| Ich besitze noch keine Videospielkonsole | 01 ☐ |
| Weniger als 3 Monate | 02 ☐ |
| 3 Monate bis ½ Jahr | 03 ☐ |
| ½ Jahr bis 1 Jahr | 04 ☐ |
| 1 bis 1 ½ Jahre | 05 ☐ |
| 1 ½ bis 2 Jahre | 06 ☐ |
| 2 bis 3 Jahre | 07 ☐ |
| Über 3 Jahre | 09 ☐ |

**3. Besitzen Sie auch einen Computer? Wenn ja, um welches Modell handelt es sich?**

| | |
|---|---|
| Ich besitze keinen Computer | 01 ☐ |
| Amiga 500/1000/2000 | 02 ☐ |
| Amstrad CPC | 03 ☐ |
| Atari ST/STE | 04 ☐ |
| Commodore 64/128 | 05 ☐ |
| Macintosh | 06 ☐ |
| MS-DOS-PC | 07 ☐ |
| MS-DOS-AT | 08 ☐ |
| Sonstige | 09 ☐ |

**4. Welche Peripheriegeräte besitzen Sie und welche wollen Sie demnächst kaufen?**

| | Besitze ich | Will ich kaufen |
|---|---|---|
| CD-ROM | 01 ☐ | ☐ |
| Farbmonitor | 02 ☐ | ☐ |
| Fernseher | 03 ☐ | ☐ |
| Joystick | 04 ☐ | ☐ |
| Joypad | 05 ☐ | ☐ |

**5. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, sich vor dem Kauf eines Videospielmoduls zu informieren. Helfen Ihnen die Anzeigen in Video Games, sich für ein bestimmtes Spiel zu entscheiden?**

| | |
|---|---|
| Immer | 01 ☐ |
| Meistens | 02 ☐ |
| Selten | 03 ☐ |
| Nie | 04 ☐ |

**6. Wie stufen Sie sich, ganz grob gesehen, im Bereich Videospiele selber ein?**

| | |
|---|---|
| Anfänger ohne Vorkenntnisse | 01 ☐ |
| Einsteiger mit Grundkenntnissen | 02 ☐ |
| Fortgeschrittener | 03 ☐ |
| Profi | 04 ☐ |

**7. Welche Themen sollen in zukünftigen Ausgaben von Video Games mehr, gleich viel oder weniger behandelt werden?**

| | mehr | gleich viel | weniger |
|---|---|---|---|
| Game-Boy-Tests | 01 ☐ | ☐ | ☐ |
| Game-Gear-Tests | 02 ☐ | ☐ | ☐ |
| Lynx-Tests | 03 ☐ | ☐ | ☐ |
| Master-System-Tests | 04 ☐ | ☐ | ☐ |
| Mega-Drive-Tests | 05 ☐ | ☐ | ☐ |
| Nintendo-Entertainment-System-Tests | 06 ☐ | ☐ | ☐ |
| PC-Engine-Tests | 07 ☐ | ☐ | ☐ |
| Super-Famicom-Tests | 08 ☐ | ☐ | ☐ |
| Aktuelle Meldungen | 09 ☐ | ☐ | ☐ |
| Artikel über bestimmte Spielegenres | 10 ☐ | ☐ | ☐ |
| Spielautomatentests | 11 ☐ | ☐ | ☐ |
| Comics/Humor | 12 ☐ | ☐ | ☐ |




| | | | |
|---|---|---|---|
| Firmenporträts | 13 ☐ | ☐ | ☐ |
| Hitparaden | 14 ☐ | ☐ | ☐ |
| Interviews | 15 ☐ | ☐ | ☐ |
| Leserbriefe | 16 ☐ | ☐ | ☐ |
| Marktübersichten | 17 ☐ | ☐ | ☐ |
| Messeberichte | 18 ☐ | ☐ | ☐ |
| Neuigkeiten aus der Redaktion | 19 ☐ | ☐ | ☐ |
| Rat & Tat / Technische Infos | 20 ☐ | ☐ | ☐ |
| Schwerpunkte zu Hardware und Peripheriegeräten | 21 ☐ | ☐ | ☐ |
| Tests von neuen Videospielsystemen | 22 ☐ | ☐ | ☐ |
| Tips & Tricks | 23 ☐ | ☐ | ☐ |
| Vorabberichte zu neuen Spielen | 24 ☐ | ☐ | ☐ |
| Wettbewerbe | 25 ☐ | ☐ | ☐ |
| Berichte über Musik | 26 ☐ | ☐ | ☐ |
| Berichte über Videofilme | 27 ☐ | ☐ | ☐ |
| Berichte über Bücher | 28 ☐ | ☐ | ☐ |
| Berichte über Comics | 29 ☐ | ☐ | ☐ |

Andere Themen, und zwar:

**8. Wie ist Ihre Meinung zu Video Games? Meiner Meinung nach ist Video Games...**

| | sehr | etwas | gar nicht |
|---|---|---|---|
| Aktuell | 01 ☐ | ☐ | ☐ |
| Hilfreich | 02 ☐ | ☐ | ☐ |
| Informativ | 03 ☐ | ☐ | ☐ |
| Kompetent | 04 ☐ | ☐ | ☐ |
| Kritisch | 05 ☐ | ☐ | ☐ |
| Sachlich | 06 ☐ | ☐ | ☐ |
| Unterhaltsam | 07 ☐ | ☐ | ☐ |
| Unverzichtbar | 08 ☐ | ☐ | ☐ |
| Verständlich | 09 ☐ | ☐ | ☐ |

**9. Würden Sie regelmäßig Video Games kaufen, wenn es jeden Monat erscheinen würde?**

- Ja, ganz sicher 01 ☐
- Wahrscheinlich ja 02 ☐
- Ich würde mir nur ab und zu eine Ausgabe kaufen 03 ☐
- Ich würde Video Games gar nicht kaufen 04 ☐

**10. Wieviel würden Sie für ein Exemplar maximal ausgeben, wenn Video Games jeden Monat erscheinen würde?**

- Höchstens 5 Mark 01 ☐
- Höchstens 6 Mark 02 ☐
- Höchstens 7 Mark 03 ☐
- Höchstens 8 Mark 04 ☐
- Höchstens 9 Mark 05 ☐
- Höchstens 10 Mark 06 ☐

**11. Wie sehr interessieren Sie die folgenden Spieletypen?**

| | sehr | ein wenig | gar nicht |
|---|---|---|---|
| Action- und Ballerspiele | 01 ☐ | ☐ | ☐ |
| Action-Adventures | 02 ☐ | ☐ | ☐ |
| Geschicklichkeitsspiele | 03 ☐ | ☐ | ☐ |
| Sportspiele | 04 ☐ | ☐ | ☐ |
| Adventures/Abenteuerspiele | 05 ☐ | ☐ | ☐ |
| Rollenspiele | 06 ☐ | ☐ | ☐ |
| Denk-Logikspiele | 07 ☐ | ☐ | ☐ |
| Strategiespiele | 08 ☐ | ☐ | ☐ |
| Simulationen | 09 ☐ | ☐ | ☐ |
| Schach | 10 ☐ | ☐ | ☐ |

**12. Wie viele Stunden pro Woche verbringen Sie durchschnittlich mit Videospielen?**

- Bis zu 1 Stunde 01 ☐
- 1 bis 2 Stunden 02 ☐
- 2 bis 6 Stunden 03 ☐
- 6 bis 12 Stunden 04 ☐
- Mehr als 12 Stunden 05 ☐

**13. Wie viele Personen, Sie eingeschlossen, lesen Ihr Exemplar von Video Games?**

- Ich lese mein Exemplar als einzige(r) 01 ☐
- Zwei Personen 02 ☐
- Drei Personen 03 ☐
- Vier Personen 04 ☐
- Fünf und mehr Personen 05 ☐

**14. Wieviel Mark geben Sie durchschnittlich im Monat für Spielezeitschriften aus?**

- Ich informiere mich kostenlos 01 ☐
- Unter 10 Mark 02 ☐
- 11 bis 20 Mark 03 ☐
- 21 bis 40 Mark 04 ☐
- Über 40 Mark 05 ☐

**15. Wieviel Mark geben Sie durchschnittlich im Monat für den Kauf von Videospielmodulen aus?**

- 0 bis 30 Mark 01 ☐
- 31 bis 60 Mark 02 ☐
- 61 bis 90 Mark 03 ☐
- 91 bis 120 Mark 04 ☐
- 121 bis 160 Mark 05 ☐
- 161 bis 200 Mark 07 ☐
- über 200 Mark 08 ☐

**16. Wo kaufen Sie bevorzugt Ihre Videospielmodule?**

| | oft | ab und zu | nie |
|---|---|---|---|
| Computerladen | 01 ☐ | ☐ | ☐ |
| Kaufhaus | 02 ☐ | ☐ | ☐ |
| Spielwarengeschäft | 03 ☐ | ☐ | ☐ |
| Versandhandel | 04 ☐ | ☐ | ☐ |
| Videospiele-Fachgeschäft | 05 ☐ | ☐ | ☐ |

**17. Wodurch sind Sie erstmals auf Video Games aufmerksam geworden?**

- Auslage am Kiosk 01 ☐
- Empfehlung durch Freunde/Bekannte 02 ☐
- Erwähnung in einem Prospekt 03 ☐
- Werbung in Power Play 04 ☐
- Werbung in einer anderen Zeitschrift 05 ☐

**18. Welche der folgenden Zeitschriften kennen Sie, lesen Sie bzw. kaufen Sie selbst?**

| | Kenne ich | Lese ich | Kaufe ich |
|---|---|---|---|
| 64'er-Magazin | 01 ☐ | ☐ | ☐ |
| Amiga (Markt & Technik) | 02 ☐ | ☐ | ☐ |
| Amiga-DOS | 03 ☐ | ☐ | ☐ |
| Amiga-Joker | 04 ☐ | ☐ | ☐ |
| ASM | 05 ☐ | ☐ | ☐ |
| Chip | 06 ☐ | ☐ | ☐ |
| Computer Live | 07 ☐ | ☐ | ☐ |
| Computer+Videogames | 08 ☐ | ☐ | ☐ |
| DOS | 09 ☐ | ☐ | ☐ |
| Game On | 10 ☐ | ☐ | ☐ |
| Kickstart | 11 ☐ | ☐ | ☐ |
| Magic Disk | 12 ☐ | ☐ | ☐ |
| Mean Machines | 13 ☐ | ☐ | ☐ |
| Power Play | 14 ☐ | ☐ | ☐ |
| The One | 15 ☐ | ☐ | ☐ |

**19. Fragen zur Person**

Geburtsdatum: 27.4.76

Geschlecht:
männlich 01 ☐ weiblich 02 ☐

Alter: 14 Jahre

Welche Schule besuch(t)en Sie?

- Volksschule, Hauptschule 01 ☐
- Weiterführende Schule, Mittlere Reife 02 ☐
- Abitur, Hochschulreife 03 ☐
- Universität, Studium 04 ☐
- Sonstige 05 ☐

Was machen Sie beruflich?

- Ich bin angestellt 01 ☐
- Ich bin selbständig 02 ☐
- Ich bin Auszubildender/Lehrling 03 ☐
- Ich bin Schüler/Student 04 ☐
- Sonstiges 05 ☐

Ihre Anschrift (braucht nur angegeben zu werden, wenn Sie an der Preisverlosung teilnehmen wollen):

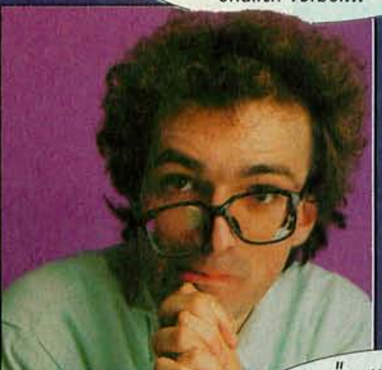
Name: Vorname:

Straße:

Ort:

Ich bin damit einverstanden, daß die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden.

Unterschrift:













POWER PLAY

# KURZABO

## 3 AUSGABEN FÜR 16,50!

## inklusive Star-Killer Super-Puzzle.

**Mit dem Kurzabo von POWER PLAY seid ihr ganz klar im Vorteil:**

★ Ihr nutzt 15% Preisvorteil ★ die Lieferung ist kostenlos ★ ihr bekommt POWER PLAY jeden Monat früher als der Kiosk, direkt ins Haus ★ und das Star-Killer-Super-Puzzle gibt es zum Kurzabo dazu!

★ Also Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und einsenden an: Markt&Technik Verlag AG, Power Play Leserservice, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München.

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung.



**KURZABO**

**3 AUSGABEN FÜR 16,50 inklusive Star-Killer Super-Puzzle!**

Ja, ich möchte POWER PLAY über drei Ausgaben inklusive Star-Killer-Puzzle kennenlernen. Ich zahle für drei Ausgaben POWER PLAY 16,50DM nach Erhalt der Rechnung. Will ich POWER PLAY danach nicht weiterlesen, teile ich dies dem Verlag acht Tage nach Erhalt des dritten Probeheftes mit. Andernfalls erhalte ich POWER PLAY zum günstigen Jahrespreis von 69,90 DM (Ausland zzgl. Porto) regelmäßig per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch zu den dann gültigen Bedingungen - ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Das Star-Killer-Puzzle gehört in jedem Fall mir - auch wenn ich POWER PLAY nicht weiterbeziehen möchte.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1.Unterschrift (bei Jugendlichen unter 18 Jahren die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str.2, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2.Unterschrift.

Datum, 2.Unterschrift (bei Jugendlichen unter 18 Jahren die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten) 02/ AC S7 OA

Was, schon alles durchgelesen? Ganz schön gierig – vor allem, wenn man bedenkt, daß die nächste Ausgabe von **Video Games** erst in ein paar Monaten erscheint. Aber dann geht's wieder richtig rund: Macht Euch auf ein pralles Heft mit vielen Tests, Tips und Trends gefaßt.

Folgende Module werden nächstes Mal unter anderem im Testteil vertreten sein: **World Class Soccer** (Lynx), **Skate or Die** (Skateboard-Action für den Game Boy), **Super Mario Bros. 3** (das beste Modul, das Euer NES je gesehen hat), **Might & Magic II** (Mega Drive), **Golden Axe Warrior** (Master System), **Legend of Hero Tonna** (PC-Engine)... und viele andere mehr, versteht sich.

Außerdem nehmen wir Segas neue tragbare Konsole unter die Lupe: Im Sommer erscheint das **"Game Gear"**, das sich zur ernsthaften Konkurrenz für Lynx und Game Boy mausern könnte.

Unser **Tips & Tricks**-Wart Winnie rührt wieder eine nahrhafte Mischung aus kurzen Schummelhilfen und umfangreichen Komplettlösungen an. Dazu kommt ein **Überblick** auf das komplette Modulangebot für Euer Videospielsystem und so manche Überraschung.

***VERWANDLUNGSKÜNSTLER***

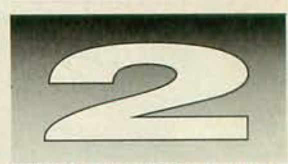
***Mit Segas Game Gear könnt Ihr nicht nur unterwegs "Wonderboy" in Farbe spielen: Per Adapter verwandelt sich die Konsole in einen Minifernseher. Im Sommer kommt das gute Stück offiziell in Deutschland auf den Markt.***

***SPIELE STAPELWEISE***

***Alle Spiele sind schon da: Unsere Übersicht verrät, welche Module für Euer System derzeit lieferbar sind.***






**ERSCHEINT AM 7. JUNI 1991**

# Acclaim™ entertainment, inc.

# Masters of the Game™

Videospiel-Cassetten der Sonderklasse

DAS NON-PLUS-ULTRA

THE DOUBLE PLAYER WIRELESS HEAD-TO-HEAD SYSTEM



Videospielen ohne lästige Kabel. Infrarot macht's möglich. Und mehr noch: zwei Spieler können gleichzeitig gegeneinander spielen. Doppelturbo-Schnellfeuer. Zeitlupenfunktion zur besseren Spielsteuerung. Treffgenau bis 10 m Entfernung.

MUSS MAN EINFACH HABEN.

## DOUBLE DRAGON II The Revenge

Ein Wahnsinns-Spiel mit neuen unglaublich spannenden Aufgaben in drei Schwierigkeitsgraden. Billy und Jimmy Lee haben sich auf den Weg gemacht, den Boß der Shadow-Bande unschädlich zu machen und ihren Freund Mario zu suchen.

Mit echter Simultan-Aktion für zwei Spieler.





Acclaim lädt zum Mitspielen ein.



Super Videospiele-Hits aus den USA für das Nintendo Entertainment System®.

Licensed by Nintendo for play on the Nintendo Entertainment System

# Sport, Spiel, Spannung...




...Videospiele von KONAMI.
Zum Training gegen den Computer. Im Wettkampf mit Freunden.
Exklusiv für das Nintendo Entertainment System.
Starke Grafiken. Action.
Irre starker Sound. Unterschiedliche Schwierigkeitsstufen.
Hol Dir den Superstarken-VideospieleSpaß von KONAMI.




Exklusiv für Nintendo Spielesysteme (NES)

Weitere Informationen bei:
KONAMI (Europe) GmbH
Berner Straße 77
6000 Frankfurt a.M. 50
Telefon 069/50 76 168
Telefax 069/50 74 945



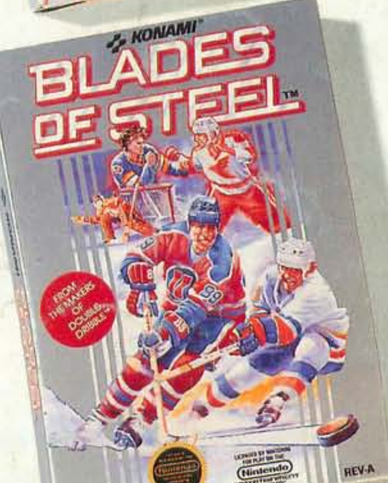



**Spannende Wettkämpfe.**
Du bist dabei. Gibst Dein Bestes. In 15 Disziplinen geht's um die Meisterschaft. Olympische Spiele der Superlative.
**Die Presse schreibt:** "Die Aufmachung ist überhaupt recht edel. Angefangen von der guten Grafik, bis zur tollen Sprachausgabe." **Power Play,** Heft 1/89






**Basketball live.**
Es geht um die Meisterschaft. Auf dem Spielfeld bestimmst Du das Tempo. Anpfiff! Gegenspieler täuschen, vorbeidribbeln, springen, werfen und – Treffer!
**Die Presse schreibt:** "Double Dribble ist eines der interessantesten Sportspiele. Klug in Szene gesetzt, realistisch rübergebracht und endlosen Spaß garantierend." **ASM,** Heft 10/88









**Das Eishockeyspiel der Spitzenklasse!**
Harte Zweikämpfe. Spektakuläre Aktionen. Rasende Zuschauer. Wahnsinnstempo. Du jagst mit dem Puck über das Eis. Stockschuß... Tooor!
**Die Presse schreibt:** "Wenn Sie bei Sportspielen Wert auf gute Grafik und Sound legen, ist Blades of Steel das Modul Ihrer Träume." **Power Play,** Heft 8/89

